GIOCHI PER NINTENDO • SEGA • SONY

GAME POWER

http://www.oldgamesitalia.net/

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

C.SO FRANCIA, 11/bis - 10138 TORINO
Tel. 011/43.43.110
Fax 011/43.45.931

SEGA SATURN

FORMATO	TITOLO
Sat Usa	the Crow - City of Angel
Sat Usa	Doom
Sat Jap	Puzzle Bubble 3
Sat Jap	Sakura Wars Coloums
Sat Jap	Metal Slug
Sat Usa	Fifa '97
Sat Usa	Hexen
Sat Usa	Lunacy
Sat Usa	NBA Live '97
Sat Usa	Contra Legacy of War

PLAYSTATION

FORMATO	TITOLO
Psx Pal	The Crow
Psx Pal	Suikoden
Psx Pal	Excalibur
Psx Usa	Nanotek Warrior
Psx Jap	Xevious 3D
Acc Psx	Justifier Gun Konami
Psx Jap	Dracula X
Psx Jap	Final Fantasy 4
Psx Jap	Megaman Kart
Psx Usa	Need for Speed 2
Psx Usa	NBA Shootout 97
Psx Usa	Peak Performance
Psx Usa	Test Drive: Off Road
Psx Usa	Tiger Shark
Psx Usa	Vandal Hearts
Psx Jap	Final Fantasy 7

NINTENDO

FORMATO	TITOLO
U64 Usa	Doom 64
U64 Jap	Blast Dozer
U64 Jap	Doreamom
U64 Jap	F1 Gran Prix
U64 Usa	Blast Corps
U64 Usa	Fifa 97
U64 Usa	Turok Dinosaur Hunter
U64 Usa	Rev Limits
U64 Jap	Starfox 64

http: //www.evoluzione.it e-mail: evo_cg@evoluzione.it

COGNOME.......................... NOME ....

INDIRIZZO..

CAP.................. CITTA'.................. TELEFONO ....

ETA'.......... CONSOLE POSSEDUTA ....

E-MAIL..

☐ SI',DESIDERO AVERE IN OMAGGIO LA MAGLIETTA EVOLUZIONE COMPUTERS 8 GAMES*

☐ SI',DESIDERO L'ELENCO DELLE PROSSIME USCITE PER LA MIA CONSOLE

*Fino ad esaurimento scorte

DITA ANCHE PER C

L'OBIETTIVO

ITALIA

Con adidas Power Soccer International '97 abbiamo raggiunto lo stesso obiettivo

LA PERFEZIONE.

- Campionato Nazionale Italiano, Francese, Spagnolo, Inglese e Tedesco

OTTIMO COMMENTO IN ITALIANO

- 56 Squadre Internazionali e il Torneo di Lega Euro Super
- 4 diversi livelli di gioco
- Azioni speciali in modalità Arcade

Distribuito da: Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

http://www.oldgamesitalia.net/

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
Email: gp@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
ralbini@ilmioweb.it

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@ilmioweb.it

CONSULENZA EDITORIALE
Giorgio Baratto
rabbomie.ilmioweb.it

HANNO COLLABORATO
Carlo Barone, Paolo Cupola, Tiziano Toniutti, Mattia Ravanelli, Alessandro Galli, Max Ferrari, Andrea Maselli, Paolo Dente, Lorenzo Guglielmino, Alex Crimaldi

CONSULENZA GRAFICA
Gian Vittorio Cutri

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chicca

MASSIMO RISPETTO A
GREENPEACE, L'incompiuto, El segna semper lu, Freakazoid, Babalina, Yuri, Rosana, Principessa, Faccione, Capitan Ghengo, La Nutella, Strega Bakeca

EDITORE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Pubblicazione mensile registrata.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n°784 del 23/11/9
prezzo di copertina L. 7000 arretrati L.14000

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

PUBBLICITA'
Walter Longo 02-67131263
L.T. AVANTGARDE
viale Sarca 4 20125 Milano
tel. 02-66103223 fax:02/66106513

FOTOLITO
Typing - Milano

STAMPA
Canale – Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

SOMMARIO 61

LA COPERTINA

SIAMO DI FRONTE AL MIGLIOR CALCIO MAI REALIZZATO PER PLAYSTATION?

"COMUNQUE, LE HO DETTO CHE ORMAI È FINITA PER SEMPRE!"

(TO BE CONTINUED...)

C. BARONE

SPIDER

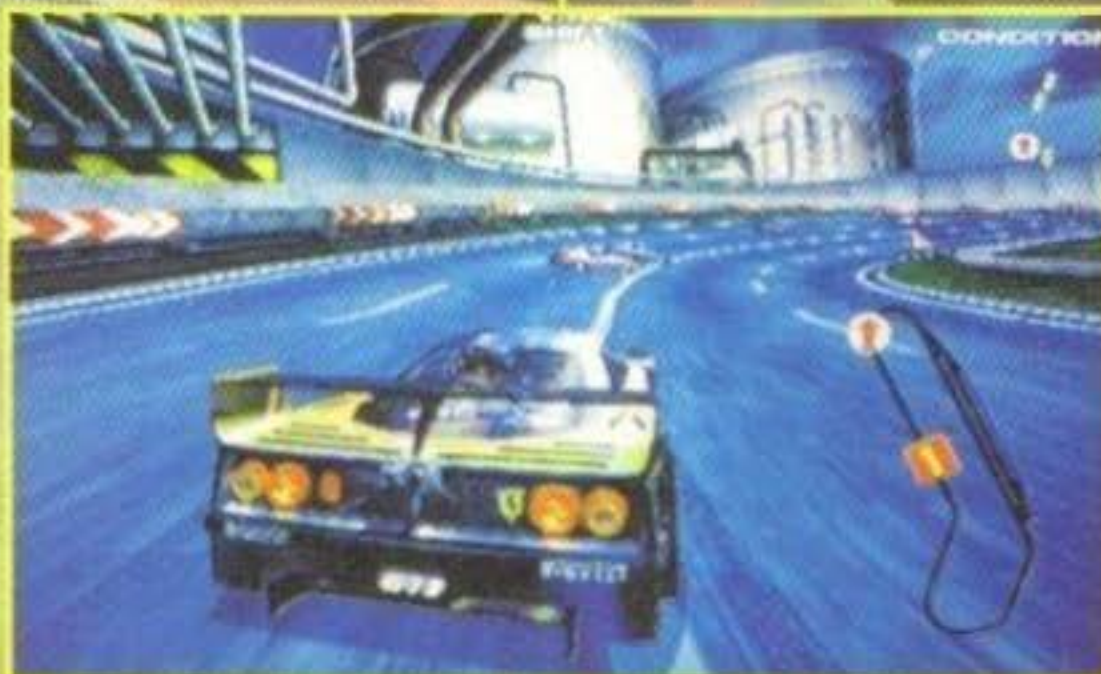
PAG. 55

LO STRANO GIOCO DI PIATTAFORME DEL. LA BMG, CON UN RAGNO PROTAGONISTA!

SCUD RACE

PAG. 26

IL TEAM DELL'AM2 STA PER PROPORCI L'ENNESIMO SUCCESSO?

http://www.oldgamesitalia.net/

Help

UNA GUIDA A TUTTI I TRUCCHI ONESTI, E DISONESTI, PER PRIMEGGIARE NELL'ULTIMO GIOCO DI GUIDA DELLA PSYGNOSIS *DESTRUCTION DERBY 2!*

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6
APECAR INSISTE NELLA SUA LOTTA CONTRO TUTTO E TUTTI. ANCORA NON HA CAPITO DI AVERE GIÀ PERSO

NEWS

PAG. 15
SEMBRA CHE NON CAMBI NULLA. EPPURE IL MERCATO SI MUOVE...

DOOM vs TUROK

PAG. 32
I DUE SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA PER NINTENDO 64 MESSI A CONFRONTO.

VANDAL HEARTS

PAG. 73
UN COINVOLGENTE GIOCO DI RUOLO RICCO DI TATTICA E STRATEGIA

SATURN

PLAYSTATION

NINTENDO 64

DAL 3 MAGGIO È IN EDICOLA LA NUOVA RIVISTA CHE TI FARÀ PROVARE EMOZIONI SCONOSCIUTE.

A SOLE 9.900 LIRE CON IL CD-ROM COMPRESO NEL PREZZO

DAL 3 MAGGIO GIOCARE CON IL COMPUTER NON SARÀ MAI PIÙ LA STESSA COSA...

...solo per chi avrà letto la nuova rivista e provato il nuovo CD-ROM.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

Questo mese devo segnalare una gradita impennata del livello qualitativo sintattico/lessicale medio delle vostre amene sclerate affrancate e imbucate al nostro indirizzo. Evidentemente la lettura di Game Patonzo innalza il numero di vocaboli e fonemi a voi noto, acuisce il senso della metafora e stimola l'apparato coniugante di voi plebaglia joypaddara rozza e incivile. Sul serio, questo mese non ho dovuto insegnare allo spell-checker la solita cinquantina di neologismi e neanche riscrivere e aggiustare il tipico 70% delle lettere. Molto bene, molto bene, si vede che la fine dell'anno scolastico si avvicina e che state cercando di non farvi rimandare, onde avere più tempo per bacarvi gli occhi davanti alla console questa estate. Ma non vogliamo farvi sbilanciare sul piano culturale e quindi nell'Apposta di questo mese troverete un paio di quiz matematici tanto per riequilibrare lo scibile che state accumulando, e trovare un compromesso tra umanesimo e scienza. Le soluzioni, se riusciamo a risolverli anche noi, al prossimo mese.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@mbox.vol.it

RAID - LI AMMAZZA STECCHITI

Caro, carissimo Tiz. Toniutti Apecarciofo, e chi più ne ha più ne metta, leggo Gittri ormai da svariato tempo (dal numero 19 NdA) e trovo effettivamente che la vostra sia una rivista superlativa, in assoluto la più migliorissima del settore (si vede che sono letterato no ?) (un esempio calzante di quanto dicevo in apertura, NdR). Ultimamente vi ho però "tradito" dando un'occhiata a un'altra rivista che vostro malgrado non è realizzata da Studio Vit e m'è capitato di gettare l'occhio su un articoletto che trattava un argomento a dire il vero sempre trascurato: i bug. A questo proposito venivano menzionati i playtester, ovvero quelli che si danno da fare per scoprire quanti più bug affliggono un gioco, in fase di produzione. In pratica, questi poveracci devono stare per un numero indeterminato di ore con il culo su una sedia e il faccione davanti a un putridissimo monitor per provare e riprovare il gioco. Nella suddetta intervista è stato aggiunto che questi playtester sono dei professionisti del videogame sia a livello pratico che teorico e pertanto sono praticamente imbattibili tanto che giocare contro di loro è talvolta addirittura frustrante. Mi piacerebbe sapere cosa bisogna fare per diventare playtester dal momento che, leggendo quelle poche righe al riguardo, potrebbe essere il lavoruccio che fa per me. Mi auguro di cuore che tu possa rispondermi, e colgo l'occasione per dirti che a mio parere la nuova veste grafica delle recensioni è deprimente. Un grossissimo salutone a te.

Matteo Colombi, Modena

Questa sarà una risposta triste e deprimente, preparati a una distruzione quasi sistematica dei tuoi sogni. Ti auguro ogni fortuna possibile, ma devo dirti che quello del playtester è un mestiere tosto per una slavina di motivi, e il fatto di essere italiano non ti semplifica le cose. Qui da noi, tanto per cominciare, i playtester sono al massimo gli amici dei programmatori, di quei pochi team di programmazione che riescono a vendere

http://www.oldgamesitalia.net/

qualche loro prodotto all'estero. È il caso di Milestone o Lightshock, che in genere nei loro annunci di ricerca collaboratori non inseriscono mai la voce "playtester" (ci pensano gli inglesi o gli americani a cui vendono i giochi) vicino alle richieste di coder o esperti in modellazione 3D. In più, non c'è nulla che possa attestare la tua preparazione in fatto di videogiochi e in genere si diventa playtester per vicinanza con delle persone che possono farti diventare playtester. Ad esempio, Random che scrive di videogiochi da 10 anni conosce una sacco di gente nelle software house straniere che potrebber farlo diventare un playtester, se ne avesse voglia (vedi? Chi ha la bocca non vuole mangiare... che mondaccio). Per me, ad esempio, è già più difficile, però potrei, per esempio, riuscire a diventare un addetto stampa per dei grandi nomi in fatto di videogiochi più facilmente di te. È una questione di conoscenze e di competenze che vengono notificate dal passare del tempo, mi dispiace deluderti ma non c'è nessun modo di diventare playtester per concorso. Poi, naturalmente, c'è il "metodo romantico", ossia che tu fai la valigia, prendi l'aereo per Londra e bussi alla porta della (che ne so) Virgin Interactive e gli dici "hello, I'm a proud italian game-player and my biggest dream is to be a playtester". Ma non credo che abbia possibilità di fungere al di fuori di una mediocre sceneggiatura, sorry. L'esempio più concreto che ti posso fare è quello di Julian Rignall. Per anni coinvolto in riviste di videogiochi, è poi diventato playtester per l'Electronic Arts e adesso, se non sbaglio, dirige il reparto di testing dei giochi in America. È quindi un lavoro che si arriva a fare per cooptazione e per meriti conquistati sul campo di battaglia. Uno di quei lavori come tanti che si riescono a fare anche per coincidenze fortunate e occasioni di vita. Non vorrei averti smontato troppo, però puoi sempre sperare nel rifulgere della scena italiana, con nuove software house che sorgono anche da noi e relativa richiesta di disperati che giochino con i loro esperimenti da mattina a sera. Sicuro che non vuoi ripensarci? Puoi sempre fare il pilota, il pompiere, il poliziotto, l'astronauta...

NEURO 64

Caro Ape,
Complimenti x Z e GP e anche per i tuoi pezzi sui magazine di Repubblica. Spero che potrai aiutarmi in una scelta difficile (fossero sempre queste le scelte difficili...). Premesso che voglio prendere un N64, sono indeciso su quale versione acquistare e, in proposito, ho alcune domande da farti:
A) Le versioni EURO, USA e JAP sono COMPLETAMENTE compatibili tra di loro a livello software (Smarmittamento rulez!)
B)In particolare, posso usare giochi EURO su console USA o JAP?
C)Ho visto che la versione EURO non gira in "Cinemascope", per quanto riguarda la velocità come siamo messi rispetto alle altre due versioni?
D) Il 64DD sarà "uno e trino" nel senso che sarà universale per tutte le versioni del N64?
E) In definitiva quale versione del N64 mi consigli? (ho visto su Internet che in USA il prezzo del N64 è sceso a 149$,mica scenderà pure da noi?) Ciao!

Alessandro Vegliante

Grazie per la comoda lettera che mi permette di riassumere tutte le domande che finora ci sono giunte dall'uscita del Nintendone in versione ufficiale. Allora, io ti consiglio di prendere la versione della console che tu senti più vicina alle tue esigenze. In questo senso, l'importazione parallela ha un siginificato. Per esempio, per me che di certo non passo la totalità delle mie giornate a giocare, un N64 ufficiale va benissimo, anche perché i rallentamenti sono praticamente una favola e il "Cinemascope" non esiste. Tengo presente anche le modifiche che si possono fare alla macchina (invalidando la garanzia) per farci girare sopra ogni tipo di cartuccia. Per le mie esigenze di giocatore medio anche un N64 americano va benone, costa forse un po' meno ma non è facile da trovare e, soprattutto, non è coperto da nessuna garanzia. Se invece sei un giocatore accanito e fanatico del Nintendone, la versione Jappo potrebbe fare maggiormente al caso tuo, ma devi ovviamente mettere in conto la spesa non indifferente di una riparazione, se dovesse metterci lo zampino il diavolaccio, che poi è il santo protettore dei centri di assistenza. Sul 64DD ninti sacciu perché la macchina non l'ha vista nessuno, ma presumibilmente sarà la stessa identica cosa, chippata per funzionare sulle diverse verisoni della console. E quindi come limitazione sarà aggirabile in via sempre non ufficiale. Conviene farsi dei conti soprattutto economici, decidere quanto si vuole spendere per giocare o per togliersi uno sfizio e agire di conseguenza. Se vuoi un consiglio personale, punterei i miei quattrocento sacchi su una macchina europea o al massimo americana, ma forse riesco a farmene mandare una a sbafo e quindi problema risolto.
E adesso non cominciate a scrivere in 3000 dicendo di voler fare i giornalisti, che questo è uno dei pochissimi lati belli di questo mestiere infame. Ci sono tanti altri bei mestieri, il playtester per esempio.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

UN LETTORE CD

Ciao APECAR, sono veramente stufo!!! Sono un ragazzo di 18 anni che legge la vostra rivista da 2-3 anni e nel dicembre di due anni fa decisi di passare dal MD alla PS-X dopo un lungo periodo di indecisione per scegliere tra la console Sony e quella Sega. Successivamente decisi di modificarla solo ed esclusivamente per *Tekken 2* dal momento che non mi andava di aspettare fino a settembre '96 e fino ad un mese fa ero molto soddisfatto della mia PS-X: è, infatti, successo che la mia fidata console da circa un mese ha iniziato a dare i numeri nel senso che si impappinava con i filmati, con l'audio e alcuni giochi non li leggeva proprio. Poiché la mia console non era più in garanzia (anche se non lo era più da quando l'avevo fatta modificare) la portai dal mio negoziante di fiducia che in un primo momento mi ha detto che bisognava tarare il lettore (in che senso? Boh!) poi mi ha detto che bisognava sostituire il lettore e che la spesa era di circa 80.000 lire. Attraverso le lettere di alcuni lettori sono venuto a conoscenza del fatto che questo è un problema abbastanza frequente e dico io possibile che una azienda mondiale come la Sony abbia messo in commercio tutte queste console difettose? Il problema è forse dovuto al fatto che ho modificato la mia PS-X? Da che cosa è dovuto 'sto maledetto problema? Dopo aver fatto riparare la PS-X il problema potrebbe ripetersi? Spero in una tua risposta, ti saluto. Il vostro lettore,

Nicola Di Dato

Vita morte e miracoli di un lettore CD, la tua è l'epopea classica di un possessore di PlayStation su, uhm, facciamo mille. Meno male che con la nuova serie di macchine il problema sembra essersi definitivamente risolto, perché effettivamente la colpa era proprio della Sony, che aveva dotato alcune Playstation immesse sul mercato l'anno scorso di un lettore CD leggermente ballerino che dopo qualche tempo inevitabilmente dava problemi. Purtroppo la tua macchina non è in garanzia a causa della modifica, altrimenti i centri di assistenza tecnica ti avrebbero sostuito il lettore che hai (controlla, dovrebbe essere in plastica) con uno in più affidabile metallo. Non è escluso che un chip di conversione montato alla carlona abbia fatto andare in panne il sistema, costringendo magari il lettore a dei loop forzati che ne hanno accorciato la vita. A questo punto puoi decidere se sostituire il lettore con uno nuovo, o accontentarti di un trick che sembra funzionare e che il treruote ti dispensa immediato. Inserisci il CD del gioco che vuoi, poi prendi due libri, poggiali sul tavolo e capovolgi la console poggiandone i bordi sui due libri. In 5 casi su 10 (la media non è proprio precisissima ma questo è Game Poponfolo e devi avere fiducia orba nelle nostre verba) il problema scompare e le tue preoccupazioni pure, ammesso che non ti secchi dover giocare ogni volta con la console capovolta.

W L'ITAGLIA

Ciao Tiz! sono Fabio, ho 18 anni, di Messina. Riguardo la lettera di Sebastiano Maggio, pubblicata ad aprile, quella sulle traduzioni dei giochi, volevo solo spezzare una lancia in favore delle nuove console, in cui è possibile trovare giochi tradotti nella nostra lingua (ai tempi di SNES e MD era molto sperare in una traduzione in inglese dei giochi di ruolo). Non che la situazione sia rosea, anzi, volevo solo dire che forse ci stiamo muovendo nella giusta strada: *Broken Sword* è tradotto in italiano, parlato compreso, per fare un esempio delle avventure, *Formula Uno* sempre su PS-X ha la telecronaca (pessima comunque) in italiano. Ripeto, sono d'accordo con Sebastiano, ma volevo mettere in evidenza il fatto che la situazione sta (lentamente purtroppo) migliorando (natura non fecit saltus)... ciao.

Fabio

P.S. : meglio Nintendo 64 o 3dfx?

Indubbiamente meglio la 3dfx, magari quella col nuovo chipset Voodoo 2. Mi dispiace per i neo possessori di N64 ma è la verità, anche se la loro rimane ovviamente una console eccellente, superiore a qualsiasi altra in circolazione. Il fatto è che la 3dfx, però, costa per ora anche più di un Nintendone, e quindi molti scelgono questo anche perché il 90% dei giochi è una garanzia. Chiaramente, Mario su un PC, anche quello con la 3Dfx più potente del mondo non lo vedrete mai. È come al solito una questione di giochi, di gusti e di altro, anche se in fondo al barile c'è sempre il clone perfetto di SuperMario 64 per PC (qualcuno lo starà già scrivendo), alla faccia della richiesta di idee nuove. Il mercato dei videogiochi, PC e console, ormai è un piattume uniforme che davvero ha perso completamente la varietà e la stimolante contrasto di qualche tempo fa. Per questo, anche

Tekken 2

http://www.oldgamesitalia.net/

Velocità senza precedenti!
Prendi parte ai Rally più prestigiosi del mondo!
Da 1 a 4 giocatori.

Sfida un amico in multiplayer!

Grafica strabiliante, 45 percorsi!
Condizioni di guida reali al 100%.

Heart racing action

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

se tra 3dfx e Nintendo 64 è meglio la 3dfx, la questione non ha assolutamente importanza. Sembrerà retorica, ma ormai ogni macchina, o scheda, che esce sul mercato è vecchia non appena la si compra, e quindi, anche a breve termine, cosa sia 2meglio" dipende esclusivamente dai soldi che vuoi - puoi spendere in quel momento. I box con i dati tecnici ormai sono lapidi per nostalgici e, se ci pensi, è un bene che sia così. Almeno ti metti l'anima in pace e sai di aver comprato qualcosa che, fosse solo per motivi biechi e ragioni di mercato, verrà supportato quel tempo necessario perché tu ti ci possa divertire e maturare la conclusione di accattarti il potenziamento, l'add-on, o la RAM aggiuntiva, quando ce ne sarà bisogno.

Per quanto riguarda i giochi in italiano, la tua è una campana e la lasciamo suonare. Un'altra parrocchia però annuncia battaglia, basta leggere la lettera successiva.

BIANCO ROSSO E VERDERAME

Caro Apè, leggo or ora l'Apposta e sto ancora in**zzato per il fatto che non posso giocare *Broken Sword* a un livello qualitativo per lo meno simile a quello dei cugini d'oltremanica. Infatti, il doppiaggio in italiano è scandaloso, soprattutto se confrontato con la qualità, decente, della versione inglese. Visto che, per lavoro, l'inglese lo capisco, comunque, cerco di comperarlo in versione originale, col risultato che dovrei sborsare circa 40.000 L. in più, se lo voglio comperare qui. Non mi resta che acquistare qualche rivista inglese, prendere il telefono e ordinare, sperando che il gioco arrivi qui in buone condizioni. A questo punto: perché continuare a vivere in Italia (TFR, POLO, ULIVO, basta!), acquistare giochi scadenti in Italia e leggere le riviste Italiane ? Ma perché c'è GamePower!!
Ciao,

Antonio

Appunto. Se poi vai via dall'Italia, portati pure Matteo Colombi così magari riesce a diventare un Playtester. Se ti può essere d'aiuto, tutta la redazione di Gamepanza sta pensando di emigrare in cerca di fortuna e di avventure. Il reparto grafico ha già allestito una mongolfiera variopinta e se vi dovesse capitare di vederla passare sui tetti, per favore, risparmiatevi le cerbottane, grazie.

LETTERAZZA POLEMICA OBBLIGATORIA

Qualche giorno fa, durante una pallosissima lezione di Fisica Generale 1, mi sono fatto il conto di quello che spendo mensilmente per fumetti e riviste di videogiochi: circa 80.000 lire. Bene, ragionando su quello a cui avrei potuto rinunciare, il risultato è che non comprerò più unicamente Game Power. I motivi? Innanzitutto costa 7.000 lire, prezzo oltremodo alto per una rivista che ha una carta pessima e un numero di pagine limitato. Le recensioni sono troppo sintetiche e pallose, non invogliano minimamente a leggerle... I trucchi occupano un quarto di rivista, e a me interessano molto poco. Insomma, l'unico motivo per cui compravo ancora GamePapuocchio era l'Apposta... com'è dura, la vita... Caro Tiz, ti saluto, solo pensa che già una volta, tempo fa, ho smesso di comprare Game Power. Perché proprio quello tra tante testate? Vedi di scoprirlo in fretta, o non prevedo un futuro propriamente roseo per la vostra cricca... statte buono e buona fortuna

Tommaso

Tommaso, Tommaso, per la prima volta in vita mia mi arriva una lettera di critica e non so cosa rispondere. Probabilmente per il semplice fatto che non mi sento causa delle mancanze che tu imputi a questa rivista, proprio no. Ma il grave è che non mi viene neanche una battuta per liquidare la questione e sperare in tempi migliori, perché proprio non c'è niente da ridere. E' vero, anche secondo me Game Powza costa troppo per il numero di pagine che ha. I trucchi magari interessano un bel po' di persone e quindi meritano quello spazio, e se le recensioni sono poco brillanti e non hanno più lo smalto del tempo che fu, devi dare atto ai redattori della presenza di motivi per un periodo di svaccamento, comune un po' a tutto il team di GP, che comunque non implica una mancanza di professionalità, solo magari di quel "quid" in più che rendeva Game Poropopò dei tempi d'oro quello che era. Non so se come collaboratore ormai quasi storico dovrei difendere la rivista, ma confesso che gli ultimi numeri non mi sono piaciuti molto, ma credo sia normale visto il clima un po' arido in cui vengono realizzati. E non ho neanche voglia di fare il baluardo della resistenza, ma spero fortemente che questa situazione sia solo una delle tante fasi che questa rivista ha attraversato, e che possa tornare a brillare come prima, nonostante continui a essere, per la professionalità dei contenuti e non per numero di pagine, un'ottima rivista. Questo perché, se mi consenti un po' di autocelebrazione, quello che va scritto sulle pagine lo decidiamo ancora noi. Per il resto, ho fiducia in un radioso sol dell'avvenire, o almeno in un'esplosione multicolore che vi rimanga stampata bene nella memoria. Metafore più allegre non me ne vengono, è maggio, gli uccellini cantano e i fiori sbocciano, ma proprio non me ne vengono. (Troppo facile, Tiz... NdRandom).

TE C'HAI MOOOOOLTA CRISI

Caro Tiziano, sono un ragazzo di 18 anni e posseggouna Ps-X. Vi scrivo perché per la prima volta, dopo essermi passato tutte le console e tutti i computer di questo mondo, ho cominciato a provare una sensazione che mai avrei immaginato. Per farla bene, caro Apecarro, io dei videogiochi ne ho le p...e piene ! Sinceramente, non c'è gioco che ormai mi

diverta veramente. Ho una Ps-X da solo 10 mesi e già mi ha stufato. Parlando con gli amici e la ragazza, mi dicono che questa mancanza di stimolo è dovuta al fatto che ormai sono cresciuto, sono maturato. Secondo me non è così. Il vero motivo si trova in una sola parola: 3DO. "E che c'entra il 3DO" direte voi? C'entra c'entra, eccome se c'entra... circa 2 o 3 anni fa il qui presente (con il cuore) fece la grandissima str*****a di comprarsi un Interactive Multiplayer (Bydoner?). Ora avendo visto e giocato moltissimi giochi su questa console, ho come la sensazione di aver visto tutto. I giochi per 3DO anche se solo 5 o 6 di questi, non avevano nulla da invidiare a quelli per la PS-X. Il motivo di questa mancanza di stimoli è quindi che negli ultimi anni ho visto solo giochi simili tecnicamente... che devo fare? Mi compro un N64 o un M2 oppure mi tengo la Ps-X nella speranza che mi ritornino gli entusiasmi di un tempo? Vi ringrazio anticipatamente nella speranza di un'eventuale pubblicazione.

The Red

Guarda che te c'hai molta crisi. Te non sai più QUANDO stai andando su questa Tera. Te non sai più QUANDO stiamo facendo su questa Tera. Pronto? Prontooo? La mancanza di stimoli è perché come se te vuoi fare una cosa che aspetti che va molto bene e invece poi stai come se questa cosa non è andata, molto bene. Per il momento, per fortuna c'è QUELO. Perché se uno dice: "ah voglio che questa cosa va davvero MOLTO BENE" e poi invece va ABBASTANZA BENE è perché per il momento c'è QUELO. E non c'è più crisi, sennò c'è ancora MOLTA CRISI. La seconda che ho detto: te c'hai molta crisi, stai vivendo momenti dramàtoco.
(grazie al Pippo Chennedy Show di raidue e in particolar modo a Corrado Guzzanti per l'ispirazione della risposta, non sapevo proprio cosa altro dirti, giuro, il tuo è un momento che passano tutti...)

LA SECONDA CHE HAI DETTO

Triplo Goodyear/Michelin, sono uno s/fortunato possessore di Nintendone Ultra sixtyfour, in attesa, come tu immaginerai, di una vagonata di giochi che non siano soltanto vecchie glorie per SNES (che per fortuna sono riuscito ad accalappiare dal mio negoziante di sfiducia) con l'aggiunta del "64" (che secondo me senza CD l'Ultra non raggiunge). Insomma, voglio giochi freschi di zecca, che non ho mai sentito nominare su nessun'altra console Nintendo (a parte *Super Mario RPG* o *Street Fighter II*, che mi piacerebbe un sacco vederli col quadruplo della grafica e del sonoro). Se la casa di Mario mi presenta l'ennesima riproduzione di *Tetris*, stavolta a 64 bit, faccio una scurreggia al limone e faccio scoppiare tutto il Giappone (come narra la grandissima filastrocca dalle origine anonime). Insomma Ape, vorrei sapere il tuo parere su questa fissa della grande N.

Gio' - W Giulianova e abbasso Teramo

Chiariamo subito una cosina: con o senza lettore CD, l'N64 è un 64 bit. Punto. Il lettore ottico non c'entra nulla con la potenza del processore della macchina, che è un 64 bit a tutti gli effetti. Anche se in cucina hai forno a legna al posto del microonde. Chiaro fin qui? Muy bien, passiamo al resto. Il fatto è che la Nintendo ha sempre puntato sulla fama dei propri giochi per vendere, e soprattutto per venderli a quelle cifre astronomiche che ben sai. Ovviamente, appena la produzione di software per N64 decollerà sarai sommerso da giochi "nuovi" sviluppati da terze parti, quindi motivo per prendere a craniate il muro non ne hai. Da Nintendo cosa vuoi aspettarti? Magari se ne usciranno anche con qualcosa di innovativo, ma la sensazione generale mi fa pensare che il prossimo episodio di Mario lo vedremo sull'Ultra 128. La Nintendo vende le sue console attraverso i giochi. I giochi sono il veicolo che la Nintendo utilizza per piazzare le sue macchine, e in un certo senso è un bene che sia così. Uno compra un Nintendone perché vuole giocare con Mario e Zelda, soprattutto e prima di tutto. Ed è presumibile anche un'invasione di vecchi successi a 16 bit, anche sviluppati da terzi, propriamente modificati e abbelliti. Street Fighter *probabilmente lo vedrai in 3D, è solo questione di tempo: il mondo inizierà davvero a girare a 64 bit, con Sega e Sony che faranno sentire la loro voce, quando il N64 sarà vecchio e già conterà un paio di centinaia di giochi all'attivo.*

RISOLVETE, ZUCCONI!

Allora, eccovi il quizzettino matematico promesso e mantenuto. Ho l'obbligo di informarvi che il primo a risolverlo e a mandarci la soluzione giusta non sarà premiato in alcun modo, al di fuori di una totale devozione da parte della Signora della Pulizie, Franca Badioli, laureata in Matematica con 110 e bacio accademico ma costretta a una professione che mortifica i suoi sforzi. Però, la signora in questione ha una bella nipote (su cui ho già messo gli occhi , inutile sperare) (Secondo! NdRandom), molto esperta in campi purtroppo quasi ignoti a' Zia, e se può servirvi da ispirazione allora tanto meglio. In ogni modo, beccateve er quizz, preso dal quaderno di prima liceo dell'Apecarro Magno, quiz che poi sarebbe un'espressione algebrica o una cosa del genere, non mi ricordo, io prendevo sempre 3.

$$\{-0,5+[3/4-(0,875-5/6)[\}-\{1/2-1/12)-[4-(5,2-5/24)]\}$$

Forse per essere algebrica doveva avere anche le lettere, boh, comunque risolvetela e in fretta.

Ciao Tiz. Avendo già una PS-X mi consigli di spupazzarmi 'sto 64 o no? Sono indeciso... (tieni presente che mi costerebbe 450 carte da mille!) E i giochi? Siamo sicuri che non deluderanno? Tu che faresti?

Fabio

Io mi farei bastare la Playstation per un pochino ancora. Quando uscirà il 64DD inizierei a farmi venire le prime voglie insaziabili e dopo circa un mesetto manderei a zappare la terra tutti i dubbietti inutili e scialerei su Nintendone e aggregato ottico. Ma è fantascienza, perché probabilmente riuscirò a farmelo mandare a sbafo (ho i miei giretti) alla faccia tua, ahahah, ehm. Chiedo scusa.

Coma macchina da gioco, il PC può dare filo da torcere alle console ?

Michele Stelluti

Sì e no. Sì nel senso che tecnicamente un Pentium veloce con una scheda acceleratrice 3Dfx è al livello di un Nintendo 64. Infatti* Tomb Raider *per 3dfx dà la proverbiale birra alla pur ottima versione Playstation. Per quanto riguarda il no, è perché per ora un PC con 3dfx costa parecchio di più di un N64 e non ha assolutamente la stessa immediatezza d'utilizzo, nonostante Windows 95 (o forse è meglio dire "complice" Windows 95). Molti giocatori amano accendere la macchina e giocare, senza attendere caricamenti di sistemi operativi o riconoscimenti del CD. Ma tecnicamente, tra un anno le console saranno vecchie e le 3dFx almeno il doppio più potenti.

Cosa ne pensi di *Panzer Dragoon Zwei*? È abbastanza longevo come gioco ?

Rastaman

Sono abbastanza d'accordo con la recensione. È praticamente uguale al primo, non mi fa impazzire, e una volta finito di certo non si riprende in mano. Ci sono parecchi giochi migliori per Saturn, basta cercare.

Caro Apecar, vorrei sapere se la grande Sony potrebbe mai riuscire a collegare la PlayStation con Internet, questo è un sogno che oltre a rendermi felice, mi eviterebbe di dover comprare un PC solo per quello...

Gigi Povia

Il progetto di un modem per connessione Internet è una cosa su cui la Sony sta lavorando da parecchio, è probabilmente già pronto ma stanno aspettando il momento per lanciarlo con successo. Crediamo che tutto il sistema (supportato anche online da siti dedicati) dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno, tenendo le dita incrociate forse anche prima.

Come sarà *Tobal No2*? uscirà in versione Pal ?

Davide Scarona

Da quanto so, il* No2 *sarà meglio del* No1*, anche se avrà (sembra) gli stessi simil-pupazzi di gomma senza texture ma con gouraud shading per combattenti. Per quanto riguarda l'uscita in versione PAL, non so proprio se di deciderà di farne una, dipenderà probabilmente dal successo del gioco, ma visto che hanno fatto il primo...

Una volta per tutte, è meglio il Saturn o la PS-X?

Michele "Mik" Barosi

È meglio il Saturn i giorni pari e la PLayStation quelli dispari. Ma almeno sabato e domenica per favore cercate di uscire, aria, aria, che il polmone abbisogna.

Caro Apecar, sono un felicissimo possessore di N64 appassionato accesissimo di *Dragon Ball*... vedremo mai un gioco su questo mitico manga per N64?

Enrico Filpi

Reggiti forte: sì. Ma potevi anche risparmiare le 750 del francobollo, perché tanto era una risposta scontata.

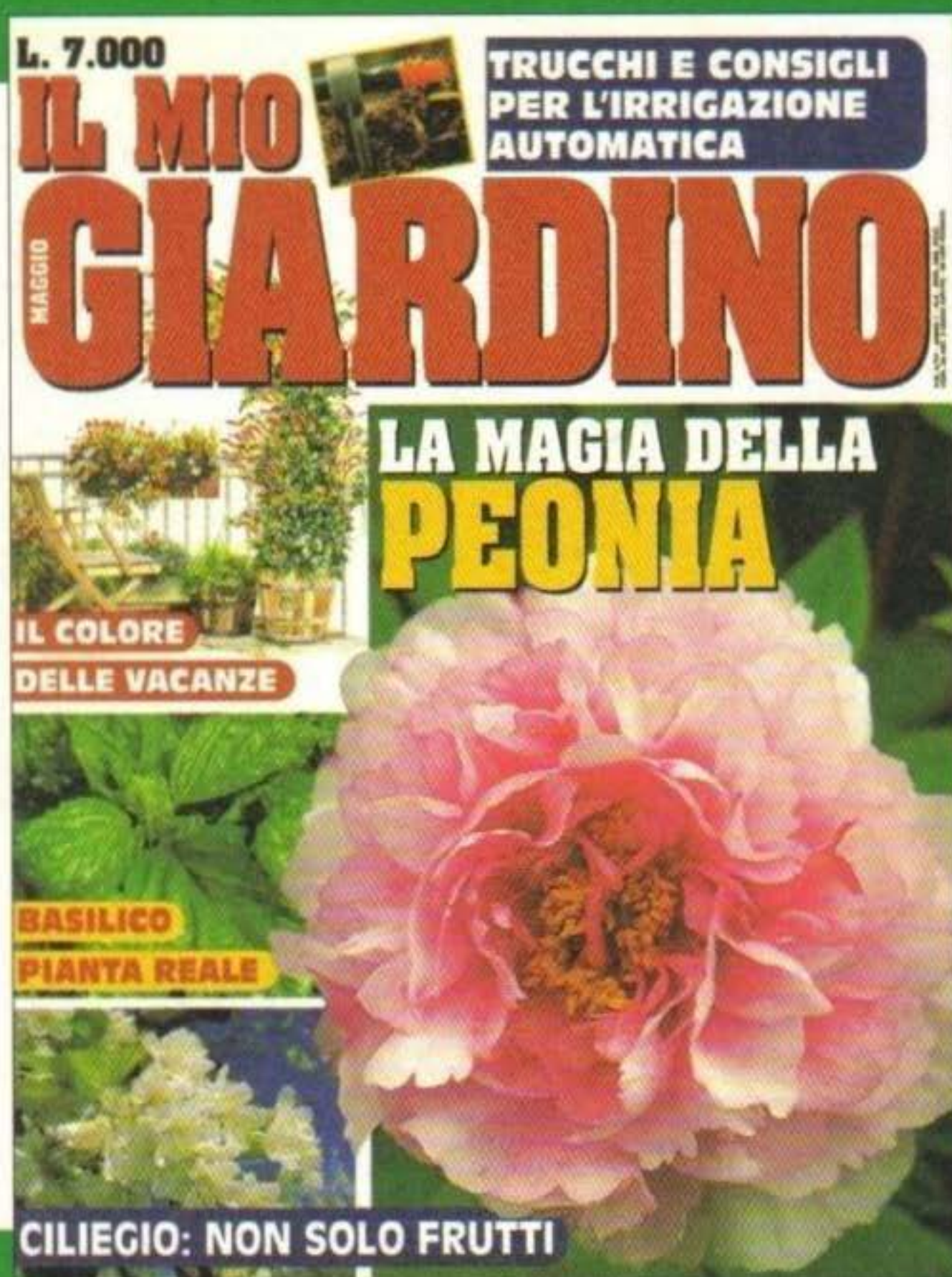
Sai se c'è un "gioco-museo" (una compilation) per Saturn che contenga anche *Space Invaders*?

Lucio Laurini

Sorry, ma a quello che mi risulta no. Le compilation di vecchie cose rognose e polverose esistono solo in versione PlayStation.

LA DOMANDA SULLA MANOVRINA DEL MESE È:

Carissimo motoape, perché non inventano un apparecchio per convertire i soldi vinti in *The Need For Speed* in soldi veri?

Simone Melodia, Palermo

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino** !!!

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

WORLD GAMES

MEGADRIVE

Titolo	Versione	Prezzo
ALISIA DRAGOON	JAP	49000
ALTERED BEAST	PAL	25000
ASTERIX	USA	49000
BACK TO THE FUT.PART 3	USA	39000
BARK. SHUT UP AND JAM 2	USA	49000
BONKERS	PAL	69000
BOOGERMAN	PAL	59000
COMIX ZONE	PAL	69000
COSMIC SPACEHEAD	PAL	49000
CUTTHROAT ISLAND	PAL	69000
DINO DINI'S SOCCER	PAL	69000
DINOLAND	JAP	39000
DONALD IN MAUI MALL.	PAL	79000
DRAGON'S FURY	PAL	39000
DRAGON'S REVENGE	PAL	39000
DUNG. & DRAG. ET. SUN	USA	49000
EARTH WORM JIM 2	PAL	79000
FATAL FURY	JAP	49000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	49000
FIFA SOCCER 95	PAL	49000
FIFA SOCCER 96	PAL	69000
FIFA SOCCER 97	PAL	99000
GALAHAD	USA	29000
GLOBAL GLADIATORS	PAL	39000
INDY CAR NIGEL MANSELL	USA	69000
INT. SUP. SOCCER DEL.	PAL	99000
IZZY'S	PAL	59000
JUDGE DREDD	PAL	69000
JURASSIK PARK	USA	59000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	69000
LEMMINGS 2 THE TRIBES	PAL	39000
LIGHT CRUSADER	PAL	69000
MARVEL LAND	JAP	39000
MICRO MACHINES MIL.	PAL	69000
MORTAL KOMBAT 3	USA	89000
MS.PAC MAN	USA	79000
NBA JAM T.E.	PAL	59000
NFL MADDEN 96	PAL	59000
NFL QUARTERB. CLUB 96	PAL	59000
OLYMPIC GOLD	PAL	49000
PGA TOUR GOLF 2	PAL	49000
PROBOTECTOR	PAL	69000
ROAD RASH 2	PAL	59000
SHADOWRUN	USA	49000
SKELETON KREW	PAL	59000
SOLEIL	PAL	69000
SPIROU	PAL	59000
STARFLIGHT	USA	39000
STARGATE	PAL	59000
STREET OF RAGE 2	JAP	49000
STREET RACER	PAL	69000
SUPER LEAGUE BASEB.	PAL	39000
SUPER REAL BASKET.	PAL	39000
SUPER SKIDMARKS	PAL	59000
SUPER STREET FIGHT. 2	JAP	69000
SUPER VOLLEYBALL	USA	49000
SWORD OF VERMILLION	USA	29000
TEAM USA BASKETBALL	PAL	39000
THE FLINTSTONES	USA	49000
THE JUNGLE BOOK	USA	69000
THE LION KING	PAL	79000
THE LION KING	USA	79000
THE LOST VIKINGS	USA	49000
THE PAGEMASTER	PAL	59000
THE STORY OF THOR	PAL	69000
TIME KILLERS	PAL	59000
TURTLES TOURN. FIGHT	USA	49000
ULTIM. MORTAL KOMB. 3	PAL	99000
ULTIMATE SOCCER	PAL	39000
VIEW POINT	USA	59000
VIRTUA RACING	JAP	69000
VR TROOPERS	PAL	69000
WARLOCK	PAL	59000
WORLD CUP SOCCER	PAL	39000
WORLD CUP USA 94	PAL	49000
YS III	USA	49000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SUPERNINTENDO

Titolo	Versione	Prezzo
90 MINUTO	PAL	119000
ART OF FIGHTING	USA	59000
BATMAN FOREVER	USA	69000
BATMAN RETURNS	USA	49000
BONKERS	USA	69000
BULLS VS BLAZERS	USA	59000
CACOMA KNIGHT BIZLAND	USA	69000
CANNON FODDER	PAL	79000
COOL WORLD	USA	39000
CRASH DUMMIES	PAL	69000
CUTTHROAT ISLAND	PAL	79000
DEMOLITION MAN	PAL	79000
DONKEY KONG 3	PAL	119000
DOOM	USA	79000
DOOM TROOPERS	USA	59000
DOOMSDAY WARRIOR	USA	39000
DRACULA	PAL	79000
FIFA97	PAL	109000
FRANTIC FLEA	PAL	59000
GOOF TROOP	USA	59000
HEAD-ON SOCCER	USA	59000
INSPECTOR GADGET	USA	69000
INT. SUPERSTAR SOCCER	PAL	89000
IZZY'S	PAL	59000
JUDGE DREED	PAL	59000
KAW. CARIBBEAN CHALL.	USA	59000
KEN GRIFFEY JR'S WIN. RUN	USA	59000
KID KLOWN	PAL	49000
KILLER INSTINT	PAL	69000
KING ARTHUR'S WORLD	USA	59000
KING OF THE MONSTERS 2	USA	59000
KIRBY SUPER STAR 8 IN 1	PAL	89000
KIRBY'S DREAM COURSE	PAL	59000
KIRBY'S GHOST TRAP	PAL	69000
LAMBORGHINI	PAL	89000
LORD OF DARKNESS	USA	59000
MADDEN 95	PAL	59000
MAGIC BOY	PAL	89000
MICRO MACHINES 2 T.T.	PAL	99000
MR. DO	USA	89000
MS. PAC MAN	USA	89000
MUSCLE BOMBER	JAP	49000
NEW HORIZONS	USA	69000
OSCAR	PAL	89000
OUTLANDER	USA	49000
PGA EUROPEAN TOUR	PAL	99000
PHANTOM 2040	PAL	59000
P.LE CHEF OUT TO LUNCH	PAL	59000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	PAL	59000
PINOCCHIO	PAL	99000
PIT-FIGHTER	USA	29000
PORKY PIG'S	PAL	79000
POW. RANG. BATTLE RAC.	USA	79000
POW. RAN. THE FIGHT. ED.	USA	99000
PREHISTORIK MAN	PAL	79000
PRIME GOAL 2	JAP	59000
PRINCE OF PERSIA 2	PAL	99000
RANMA 1/2	JAP	99000
REAL MONSTERS	PAL	59000
REVOLUTION X	PAL	49000
RISE OF THE ROBOTS	PAL	39000
ROBOCOPS VS. TERM.	USA	59000
SPINDIZZY WORLDS	PAL	39000
SPIROU	PAL	69000
STARGATE	PAL	69000
STREET FIGHTER ALPHA 2	PAL	109000
STREET HOCKEY '95	PAL	49000
STREET RACER	PAL	69000
SUPER CASTELVANIA IV	PAL	49000
SUPER DROP ZONE	PAL	49000
SUPER GODZILLA	USA	69000
SUPER H.Q. 2	JAP	69000
SUPER HOKEY	PAL	49000
SUPER INT. CRICKET	PAL	49000
SUPER METROID	USA	49000
SUPER OFF ROAD	USA	49000
SUPER OFF ROAD THE BAJA	USA	79000
SUPER PUNCH OUT	PAL	69000
SUPER SOCCER	PAL	59000
TECMO SUPER BASEBALL	USA	39000
TECMO SUPER BOWL	USA	39000
TERRENIGMA	PAL	119000
TETRIS 2	PAL	69000
THE IGNITION FACTOR	USA	49000
THE JETSONS	USA	59000
THE LION KING	PAL	89000
THE LOST VIKINGS	PAL	49000
THE MASK	PAL	129000
TIN TIN IN TIBET	PAL	79000
TROY AIKMAN FOOTBALL	PAL	39000
TURTLES TOURN. FIGHT	USA	59000
WHIZZ	PAL	89000
WILD C.A.T.S.	USA	89000
WILD GUNS	PAL	89000
WILLIAMS ARCADE'S	USA	89000
WOLVERINE	USA	79000
WORMS	PAL	89000
X-KALIBER	PAL	59000
ZOOP	USA	59000

SONY PLAYSTATION

Titolo	Versione	Prezzo
XTREME	PAL	79000
3D LEMMINGS	PAL	39000
A-TRAIN	USA	49000
ADIDAS POW.SOCCER 97	PAL	79000
ANTONIO INOKI 2 WREST.	JAP	99000
BATTLE STATION	PAL	89000
BLACK DAWN	PAL	79000
BLAM MACHINEHEAD	PAL	69000
BLAST CHAMBER	PAL	69000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BUBBLE BOBBLE	PAL	89000
BUBSY 3D	USA	39000
BUSHIDO BLADE	JAP	129000
BUST-A-MOVE 2	PAL	89000
C1 CIRCUIT	JAP	99000
CHEESY	PAL	79000
CRASH BANDICOOT	PAL	89000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	89000
DRIFT KING	JAP	89000
EARTH WORM JIM 2	PAL	69000
EVOLUTION GLOBAL	PAL	79000
EXHUMED	PAL	89000
FIFA 97	PAL	89000
FIRO & KLAWD	PAL	79000
FORMULA 1	PAL	89000
FOX HUNT	USA	89000
GALAXIAN 3	JAP	59000
GT MAX REV	JAP	119000
HEROINE DREAM	JAP	119000
HEXEN	PAL	89000
INT. SUP SOCCER DX PRO	PAL	95000
IRON & BLOOD	PAL	89000
KING OF FIGHTER 95	PAL	79000
KING'S FIELD	PAL	79000
LEGACY OF KAIN	PAL	89000
LIGHT. LEGEND FIGHTING	JAP	119000
LITTLE BIG ADVENTURE	PAL	89000
MAGIC CARPET	PAL	49000
MYST	PAL	79000
NANOTEK WARRIORS	PAL	79000
NASCAR RACING	USA	59000
NBA IN THE ZONE 2	PAL	89000
ONSIDE SOCCER	PAL	89000
OVER BLOOD	JAP	59000
PANDEMONIUM	PAL	89000
PITBALL	PAL	69000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	75000
PSYCHIC DETECTIVE	PAL	69000
RACING GROOVY	JAP	109000
RAIDEN PROJECT	JAP	49000
RALLY CROSS	USA	89000
RE LOADED	PAL	89000
REBEL ASSAULT 2	PAL	89000
RESIDENT EVIL	PAL	89000
RETURN FIRE	PAL	49000
RISE 2 RESURRECTION	PAL	69000
ROAD RASH	PAL	79000
ROCKMAN BATTLE & CHASE	JAP	119000
RURU KENSHIN FIGHTING	JAP	129000
SAMPRAS EXTR.TENNIS	PAL	89000
SANGOKU MUSOU	JAP	119000
SHELLSHOCK	PAL	49000
SILVERLOAD	USA	39000
SKELETON WARRIORS	USA	39000
SLAM SCAPE	PAL	49000
SOUL BLADE	PAL	89000
SPACE JAM	PAL	89000
SPEED KING	JAP	89000
SPIDER	USA	79000
SPOT GOES TO HOLLYW.	PAL	79000
SUIKODEN	USA	95000
SUP. FOOTB. CHAMP. SOC.	JAP	119000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	JAP	109000
SUPER SONIC RACERS	PAL	69000
SUP. TEC. CHALL. RACING	JAP	119000
TECMO SUPER BOWL	USA	49000
TENKA	PAL	OFFERTA
THE CROWN	PAL	89000
THE NEED FOR SPEED 2	USA	109000
TIME COMMANDO	PAL	79000
TITAN WARS	PAL	99000
TOBAL 2	JAP	129000
TOMB RAIDER	PAL	89000
TRUE LOVE STORY	JAP	119000
TRUE PINBALL	PAL	89000
TWISTED METAL	PAL	89000
V-RALLY	USA	99000
VANDAL HEARTS	JAP	49000
WAR. SHAD.THE HOR. RAT	PAL	99000
WARHAWK	PAL	49000
WHIZZ	PAL	49000
WILD ARMS	JAP	109000
WILLIAMS ARC. GREAT HITS	PAL	99000
WIPEOUT 2097	PAL	89000

SATURN

Titolo	Versione	Prezzo
AMOK	USA	79000
ATHLETE KINGS	PAL	89000
BAKU BAKU	USA	89000
BATMAN FOR ARC.GAME	USA	69000
BIG HURT BASEBALL	USA	79000
BLAM MACHINEHEAD	PAL	89000
BUST-A-MOVE 2	USA	89000
CLOCKWORK KNIGHT	PAL	69000
COLLEGE SLAM	USA	89000
CRUSADER NO REMORSE	PAL	89000
DAYTONA USA CH. CIRC. ED.	JAP	99000
DESTRUCTION DERBY	PAL	89000
DIE HARD TRILOGY	JAP	89000
DISCWORLD	PAL	89000
DOOM	PAL	79000
DRAGON HEART	PAL	89000
FIFA 97	PAL	95000
FIGHTERS MEGAMIX	JAP	99000
FIGHTING VIPERS	JAP	89000
FIRESTORM THUNDERHWK 2	PAL	89000
GRADIUS DELUXE PACK	JAP	99000
GUARDIAN HEROES	USA	89000
GUNDAM GAIDEN 3	JAP	119000
HANG ON GP'96	PAL	89000
HEXEN	PAL	89000
HIGHWAY 2000	USA	89000
IN THE HUNT	PAL	89000
JONNY BAZOOKATONE	PAL	49000
LEYNOS 2	JAP	99000
LODE RUNNER	JAP	59000
MANX T.T.	PAL	99000
METAL SLUG + RAM	JAP	149000
MOBIL SUIT GUNDAM 2	JAP	89000
MORTAL KOMBAT II	USA	69000
MR. BONES	USA	89000
NHL 97	PAL	89000
NIGHT STRIKER S	JAP	49000
NIGHTS	JAP	99000
NIGHTS	PAL	89000
OLYMPIC SOCCER	PAL	89000
OUTLAWS OF THE LOST DYN.	JAP	49000
POPN TWINBEE DEL. PACK	JAP	89000
PUIO PUIO 3	JAP	99000
PUZZLE BOBBLE 3	JAP	109000
RACE DRIVIN	JAP	49000
REVOLUTION X	USA	79000
RISE 2 RESSURECTION	USA	79000
ROAD THE FINAL VICTORY	JAP	119000
ROBOTICA	PAL	69000
SCORCHER	USA	109000
SEGA AGES VOL. 1	PAL	89000
SEGA RALLY	PAL	89000
SNOWBOARDING	JAP	99000
SPACE JAM	PAL	89000
STREET RACER	PAL	89000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	JAP	99000
TAITO CHASE H.Q. PLUS	JAP	49000
THE KING OF BOXING	JAP	49000
THE NEED FOR SPEED	USA	89000
THOR	JAP	89000
TOMB RAIDER	PAL	99000
TOSHINDEN S	JAP	79000
ULTIM. MORTAL KOMBAT 3	PAL	79000
URA ULTIM. REV. ATTAK	JAP	89000
VAMPIRE HUNTER	JAP	89000
VICTORY GOAL 97	JAP	99000
VICTORY GOAL '96	JAP	89000
VIRTUA FIGHTER 2	PAL	89000
VIRTUA FIGHTER KIDS	USA	89000
VIRTUA RACING	PAL	69000
VIRTUAL ON	USA	89000
WINNING POST	USA	39000
WORLD WIDE SOCCER 97	USA	99000

NINTENDO ULTRA 64

Titolo	Versione	Prezzo
007 GOLDEN EYE	U64 USA	169000
BLADE & BARREL	U64 JAP	169000
CRUIS'N USA	U64 USA	89000
DOOM 64	U64 USA	169000
DORAEMON 64	U64 JAP	159000
FIFA 97	U64 PAL	159000
HUMAN GRAND PRIX	U64 JAP	169000
KILLER INSTINCT	U64 PAL	149000
MARIO KART 64	U64 PAL	119000
MORTAL KOMB.TRILOGY	U64 USA	129000
NBA HANG TIME	U64 USA	149000
PERFECT ELEVEN 64	U64 JAP	179000
PILOTWINGS 64	U64 PAL	129000
PRO BAS. KON.+M. CARD	U64 JAP	149000
REV LIMIT	U64 JAP	TELEF
SHADOWS OF THE EMP.	U64 PAL	139000
STARFOX	U64 JAP	169000
SUPER MARIO 64	U64 PAL	119000
TUROK	U64 PAL	149000
TUROK	U64 USA	169000
WAVE RACE	U64 PAL	129000
WAVE RACE	U64 USA	149000
WILD CHOPPERS	U64 JAP	169000

ADATTATORE UNIVERSALE TELEFONARE

TELEFONA PER TITOLI NON IN LISTINO

Pag.19
Cambio della Guardia...
LA SCEA CAMBIA BOSS
Ken Kutaragi, uno dei padri storici della PlayStation, prende il comando delle operazioni negli States.

La Black Belt cresce...
NUOVO PARTNER X SEGA
Sembra proprio che la 3Dfx sarà la nuova tecnologia su cui sarà basata la "nuova" generazione Sega.
Pag.17

LA POLITICA NINTENDO: PRO O CONTRO I GIOCATORI?

CI N-INTENDIAMO DI VIDEOGIOCHI?

Queste mese è stato una vera manna dal cielo per i possessori di Nintendo 64, dopo un lungo periodo di digiuno forzato, ben cinque titoli sono apparsi per il mostro a 64 bit. Andando, però, a vedere quali titoli siano usciti, non si può non storcere il naso. Il migliore di tutti è stato probabilmente *Doom 64*, un titolo comunque "nato vecchio", vista la fedeltà che possiede alla versione originale, mentre, parlando degli altri quattro è meglio stendere un velo pietoso. Su *Human Grand Prix* e *Blast Corps* non è necessario dilungarsi, potrete trarre da soli le vostre conclusioni leggendo le recensioni in queste pagine, mentre per quanto riguarda *Doraemon* e il baseball della Konami vi basti sapere che si tratta di titoli talmente infimi che non abbiamo voluto dedicargli spazio sulla rivista. A questo punto è leggittimo porsi una domanda, viste soprattutto le parole del presidente della Nintendo Yamauchi, dove è andato a finire il progetto della grande "N" di far apparire sulla sua macchina solo pochi, e selezionati, titoli di elevato standard qualitativo? A voler ben guardare, in effetti, i titoli veramente di qualità sono ben pochi e, per la maggior parte, vengono tutti dalla stessa Nintendo. Ma allora, come si possono giustificare le parole della Nintendo "non tutti saranno in grado di sviluppare per N64", riferendosi all'intenzione di creare un "Dream Team" di sviluppatori? Probabilmente, queste domande si stanno agitando nella mente di molti videogiocatori che, dopo aver visto le meraviglie di *Mario 64*, si sono lanciati nell'acquisto, sentendosi ora un po' presi in giro da questa politica che, dal punto di vista dei consumatori, non sta assolutamente dando i risultati sperati. L'aspetto paradossale della situazione, tuttavia, è che le vendite del software per Nintendo (parlando del mercato americano) non accennano a calare, dal momento che i videogiocatori sono disposti ad acquistare qualunque prodotto rechi il marchio Nintendo 64, per il solo motivo di non voler ammettere che il fiammante 64 bit NON possiede assolutamente un parco software ai livelli richiesti dal mercato odierno. Allora, a voler ben vedere, la colpa di tutto questo sta proprio in noi videogiocatori che, forse abbagliati dalla nuova tecnologia e dalla sparizione di qualche pixel, ci siamo "autoconvinti" che un titolo di qualità mediocre diventi in realtà un vero capolavoro, solo perché tutti si aspettano che sia così. Mentre, ora come ora, nessuno ha più

NBA Hang Time

peli sulla lingua ad affermare che questo o quell'altro gioco per PlayStation siano deludenti, la stessa cosa non avviene per i prodotti del N64. Nel nostro piccolo, pur avendo ancora fiducia nelle capacità della macchina (non a caso, *J-League Perfect Striker* è il titolo che giochiamo di più in redazione, se non l'unico), abbiamo sempre cercato di fornirvi un giudizio oggettivo, commettendo anche i nostri errori, ma sarebbe ora che anche da parte di voi videogiocatori ci sia un cambiamento di idee. Perché voler ammettere a tutti i costi che *NBA Hang Time* (solo per fare un esempio) sia il più divertente gioco di basket, quando ha modificato poco o nulla dalle miriadi di versioni di *NBA Jam* uscite, e quando sono presenti sulla piazza prodotti, per PlayStation, di ben altra qualità (vedi *Total NBA 97*)? Bisogna smetterla di vedere capolavori anche dove non ci sono, perché, se davvero si vogliono cambiare le cose in meglio, la "ribellione" deve partire proprio da noi videogiocatori, che dobbiamo dimostrare che non basta un marchio famoso e una grafica fantastica per farci divertire a tutti i costi.

• *Air*

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

http://www.oldgamesitalia.net/

ARRIVA IL DEBUTTO DELL'M2

La prima apparizione "pubblica" dell'M2 in America avverrà, se tutto dovesse andare secondo le previsioni della 3DO, il sedici maggio, data in cui la nuova macchina verrà presentata a un selezionato gruppo di giornalisti. Oltre alla macchina, stando al comunicato stampa, verranno presentati quattro titoli: *Power Crystal*, *Battlesport* e due giochi dal titolo non ancora definito, uno di guida e uno di baseball.

FOLLIE COLLEZIONISTICHE

CHERCHEZ LA FEMME!

La Capcom lancia la nuova promozione "Buy the game, get the Grrr!" (compra il gioco e prendi la donna)

Pensavamo che solo il mercato giapponese potesse raggiungere punte di tale follia, ma, a giudicare dalle ultime decisioni della Capcom of America, bisogna ammettere che, anche gli States non sono da meno. Nel periodo compreso tra il primo di maggio e il 15 di giugno, i giocatori che compreranno *Street Fighter Alpha 2* (Saturn o PlayStation), *Star Gladiator* (PlayStation), o *DarkStalkers* (PlayStation), riceveranno in omaggio un pupazzetto unico per ogni prodotto. I personaggi così ritratti saranno: Chun Li per *SFA2*, June per *Star Gladiator* e Morrigan per *DarkStalkers*. Interrogato sulla manovra, Chris Jelinek, responsabile delle vendite nazionali della Capcom Entertainment, ha affermato: "questa promozione è una manna dal cielo per gli utenti a cui miriamo. I giocatori dei picchiaduro conoscono tutti i personaggi per nome e, nella maggior parte dei casi, ne hanno uno preferito. Il successo di questa promozione risiede nella popolarità dei picchiaduro della Capcom e nel desiderio di possedere qualcosa del genere. Una volta che la promozione sarà terminata, gli stampi usati per creare questi pupazzetti saranno distrutti, in questo modo si potrà davvero parlare di 'edizione limitata', aggiungendo valore al tutto".

June è l'unico personaggio femminile di *Star Gladiator*, una scelta obbligata, quindi, per la promozione.

ACCORDI VINCENTI

DECISO IL NUOVO PARTNER DELLA SEGA NELLA CREAZIONE DEL BLACK BELT

Non sarà più la Power VR a far nascere la belva della grande "S"

A dispetto delle informazioni che ci erano pervenute lo scorso mese, e che davano quasi per scontato l'utilizzo del chipset della Videologic (il Power VR appunto), sembra, ormai sicuro che sarà la 3Dfx ha occuparsi dello sviluppo dei sottosistemi grafici della nuova console Sega, il Black Belt. La notizia, giunta da fonti ufficiali, afferma che la compagnia americana sfrutterà la sua personale architettura Voodoo Graphics (la stessa usata nelle moderne schede di accelerazione 3D per PC) per potenziare ulteriormente la "prossima generazione delle console da casa", almeno per quanto riguarda la Sega.

Il gigante giapponese ha investito pesantemente sulla 3Dfx Interactive, in modo da assicurarsi per tre anni l'esclusiva sui sistemi da casa. Intanto, quest'ultima ha confermato l'esistenza del suo nuovo chipset, denominato Banshee, che sarà destinato alla nuova generazione di acceleratori per PC e, a sorpresa, al mercato dei coin-op arcade, non prima, però, della metà del 1998.

STRATEGIA VINCENTE?

NINTENDO SEMPRE AL TOP DELLE VENDITE

A dispetto dell'opinione generale, il N64 sempre sulla cresta dell'onda

Nel mercato dei videogiochi mondiale, le opinioni sul Nintendo 64 sono ancora abbastanza incerte e contrastanti: accanto alla meraviglia e alla potenza di questa fantastica macchina (dimostrata da *Mario 64*), rimane l'amarezza di vedere pubblicati così pochi titoli, spesso, inoltre, di dubbia qualità. Eppure, sembra proprio che, grazie a questo fatto, le vendite del 64 bit della grande "N" e del suo software rimangano sempre sulla cresta dell'onda, almeno nel mercato americano. Il motivo di tutto questo si deve ricercare nel vasto numero di basi installate (merito, non ci stancheremo mai di dirlo, di *Mario 64*), che ha raggiunto i due milioni e mezzo di unità.

La scarsezza di titoli costringe, infatti, i giocatori a comprare quanto disponibile, e questo spesso porta all'esaurimento dei singoli giochi (molto di più che nel caso di un ottimo titolo per PlayStation, per esempio), alimentando il mercato del noleggio delle cartucce, molto fiorente negli States. Sembra, insomma, che la politica iniziale della Nintendo, quella di produrre solo pochi titoli per mantenere alto lo standard qualitativo (scoppiata in una bolla di sapone), abbia sortito ben altri effetti. Un'astuta mossa premeditata, o la fortuna di possedere un marchio di qualità?

LARA CROFT A 64 BIT?

Per quanto non sia stato ancora firmato alcun accordo, sembra che la Nintendo e la Core stiano attualmente negoziando, con risultati promettenti, per lo sviluppo di una versione di *Tomb Raider* per Nintendo 64. Le potenzialità di questo titolo potrebbero essere un'ottima occasione per dimostrare le reali capacità del Nintendo 64. È chiaro che il gioco non sarà assolutamente identico alle altri versioni, ma includerà nuovi livelli e nuove caratteristiche di gioco. Sembra, comunque, che se l'accordo avrà una conclusione positiva, il gioco non vedrà la luce prima della metà del 1998, questo nella migliore delle ipotesi.

CONVERSIONI PIÙ CHE ATTESE

RITORNA IL TEMPO DEI SUPEREROI

La Capcom finalmente pronta a lanciare *Marvel Super Heroes*

Con l'incredibile successo riscosso dall'ormai vetusto *X-Men: Children of the Atom* (apparso per Saturn e, inspiegabilmente, cancellato per PlayStation), molti amanti dei picchiaduro bidimensionali sono rimasti in attesa della conversione di *Marvel Super Heroes*, seguito diretto del precedente titolo. Finalmente la Capcom è pronta per soddisfare tutte queste aspettative, e *MSH*, sia in versione Saturn, che in versione PlayStation, non dovrebbe tardare molto a fare la sua apparizione sui nostri monitor. Per quanti non lo conoscessero si tratta di un classico picchiaduro bidimensionale che utilizza, come protagonisti, gli eroi dei famosi fumetti della Marvel. A darsi battaglia, su fondali sempre più fantastici, ci saranno personaggi del calibro di Wolverine, Spiderman, Hulk, Iron Man, Capitan America e molti altri; tutti dotati delle loro caratteristiche peculiari, "tradotte" nel gioco in mosse e attacchi speciali. Sembra proprio che le conversioni saranno il più possibile fedeli all'originale e, vista la maestria della Capcom nel genere, siamo quasi certi che si tratterà di un sicuro capolavoro.

GIOCHI PIÙ "ADULTI"

CENSURA? NO, GRAZIE

Non saranno censurati per il mercato occidentale due dei titoli più attesi per PSX

Per quanto le speculazioni su questo argomento siano state molteplici, e per la maggior parte negative, è ormai sicuro che due dei giochi più attesi per PSX (e, casualmente, maggiormente a rischio di censure) non subiranno tagli di alcun genere. Stiamo parlando di *Dracula X* (in inglese *Castlevania*, recensito in questo stesso numero in versione giapponese) della Konami e di *Final Fantasy VII* della SquareSoft. I motivi che hanno portato a questa decisione sono diversi tra loro. In quello di *Dracula*, la scelta è stata fatta in base al fatto che il target del gioco (da ricercare nei vecchi appassionati che hanno giocato le versioni per NES e SNES) è sicuramente abbastanza adulto da rientrare nell'eventuale bollino che l'ELSPA (la commissione di vigilanza che si occupa di giudicare il "rating" di un gioco) assegnerà sicuramente al gioco; mentre nel caso di *FFVII* pare che la decisione sia dovuta al "rispetto" che la Sony nutre nei confronti della Square. Qualunque sia la ragione, vera o fittizia, una volta tanto non possiamo proprio lamentarci.

LA SIERRA DI CE DI NO

In una recente intervista apparsa su CTW, autorevole settimanale europeo che si occupa esclusivamente del mercato videoludico, il General Manager per l'Europa della Sierra ha affermato che la compagnia abbandonerà del tutto il mercato delle console per focalizzarsi esclusivamente su quello PC. "Potrebbe non essere una mossa intelligente, ma, rispetto al mercato PC, i margini sono troppo ristretti per noi". Quanti speravano di poter giocare a *Nascar Racing 2* su PlayStation dovranno probabilmente rivedere i loro piani, sempre che la Sierra non decida, in un secondo tempo, di appoggiarsi a sviluppatori esterni per portare i propri prodotti su console.

CAMBI DI GUARDIA

IL "PAPÀ" DELLA PLAYSTATION SALE DI GRADO

Promosso presidente della SCEA il maggior responsabile dello sviluppo della PSX

Ken Kutaragi, uno degli ingegneri che maggiormente ha contribuito allo sviluppo vero e proprio della console della Sony, ha assunto il ruolo di presidente della SCEA (Sony Computer Entertainment of America). La notizia della promozione di un giapponese a un ruolo così importante in Nord America può effettivamente sembrare strana, ma alla SCEI (Sony Computer Entertainment Inc.), di cui Kutaragi era in precedenza vice presidente esecutivo, hanno "giustificato" la loro decisione, spiegando che il loro uomo aveva già avuto un ruolo fondamentale in alcune decisioni prese dalla sezione americana. Il vecchio presidente verrà, invece, definitivamente spostato alla SCEI, in cui già possedeva un ruolo di una certa importanza. La scelta di Kutaragi è stata, inoltre, motivata dalla necessità della SCEA di possedere un presidente abbastanza carismatico da competere con Tom Kalinske della Sega e Howard Lincoln della Nintendo, e non troppo legato esclusivamente al mondo degli affari. I predecessori di Kutaragi, proprio per queste motivazioni, hanno visto i loro incarichi limitati sempre a cinque mesi, ma è auspicabile con questa decisione la Sony abbia finalmente trovato un volto degno di rappresentarla in America.

VOGLIA DI PASSATO

LA CAPCOM TORNA ALLE ORIGINI

Annunciata una raccolta di "vecchi" successi del tutto particolare

Tutte le varie collezioni di vecchi titoli delle tante case di software sono sempre state caratterizzate dalla presenza di giochi veramente vecchi (bella novità direte voi), ma, questa volta, la Capcom ha intenzione di stupire un po' tutti, lanciando sul mercato una raccolta del tutto particolare. *Super Street Fighter Collection* (questo il titolo annunciato), per PlayStation e Saturn, conterrà *Super Street Fighter 2*, e la versione *Turbo*, decisamente più famosa. Inoltre, come se questi due titoli non bastassero, sarà compreso anche *Street Fighter Zero 2 Alpha*, la versione riveduta e corretta dello *Zero 2*, apparsa su coin-op quasi esclusivamente in Giappone. Mentre i primi due titoli non hanno bisogno di presentazioni, è bene spendere qualche parola sul terzo: rispetto all'originale *SFZ2A* permette di giocare in due contro il computer (come il vecchio *International Karate+*), di controllare le vecchie versioni di tutti i personaggi (quando presenti) e di lanciarsi in un particolare Survival Mode (presente solo nella versione Saturn dello *Zero 2*). *Super Street Fighter Collection* sarà su due CD e dovrebbe vedere la luce questa estate. Inoltre, sembra che anche la Capcom stia preparando la propria raccolta di titoli vetusti (che potrebbe chiamarsi *Capcom Anthology Volume 1*), al cui interno dovrebbero apparire giochi del calibro di *Side Arms*, *Black Tiger*, e *Sonson*, ma nulla, in questo senso, arriva da fonti ufficiali.

NOTIZIE RASSICURANTI

TEKKEN 3 (SICURAMENTE) SU PLAYSTATION

La Namco ha ufficialmente annunciato la conversione del suo più recente successo

Mentre le speculazioni sull'ultimo picchiaduro della Namco si sono sprecate nell'ambiente dei videogiochi, tra espansioni hardware, conversioni peggiorate e fantomatiche versioni per Nintendo 64, un portavoce della Namco ha ufficialmente annunciato che *Tekken 3* apparirà su PlayStation, anche se non è stato ancora deciso alcun particolare a riguardo. "Le persone possono dire quello che vogliono a proposito di *Tekken 3* per PlayStation. Non abbiamo ancora preso una decisione definitiva a riguardo della strada da seguire e chiunque dica che l'abbiamo fatto si sbaglia", con queste parole è iniziato il discorso del portavoce che non ha, comunque, smentito la possibilità di utilizzare un espansione hardware. Conoscendo la professionalità della Namco e viste le conversioni da lei fatte finora (parlando di *Tekken 2* e *Soul Edge*), la nostra posizione non può che essere di totale fiducia, sicuramente non mal riposta.

HIP HOP AL FORMUN DI ASSAGO

Il 31 maggio 1997, presso il Forum di Assago, avrà luogo la manifestazione Mentos Hip Hop Village. Il DJ Albertino, di Radio DJ, presenterà un mega concerto per celebrare la festa di One-Two One-Two, il programma di Radio DJ dedicato, appunto all'Hip Hop. L'ingresso è gratuito, e, presentandosi con un pacchetto di Mentos si potrà ricevere in regalo il cappellino ufficiale della manifestazione. Sul palco si esibiranno moltissimi artisti, italiani e stranieri. Inoltre, verrà presentato un nuovo gruppo selezionato da "Musica! Rpck & Altro", l'inserto musicale di Repubblica.

Novità GIOCHI

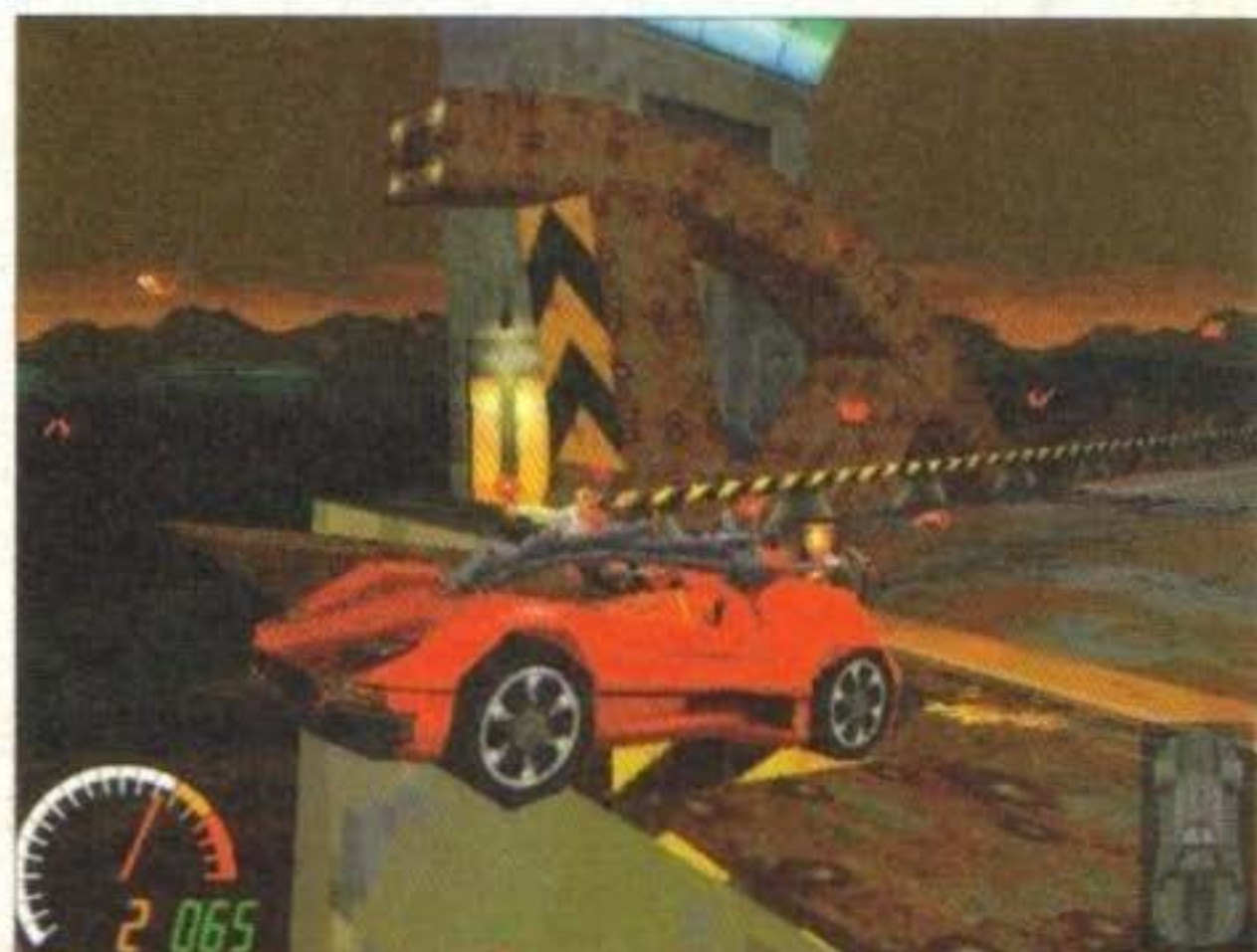
CARMAGEDDON

PSX • SCI

Le simulazioni di guida, o anche i semplici titoli arcade, come *Ridge Racer,* sono tra i generi più apprezzati, ma se ogni tanto si potesse vedere qualche novità, qualcosa di completamente diverso dai soliti canoni, non sarebbe male. Qualcosa che, per una volta, non ci veda impegnati ad arrivare primi su di un circuito cittadino et similia.

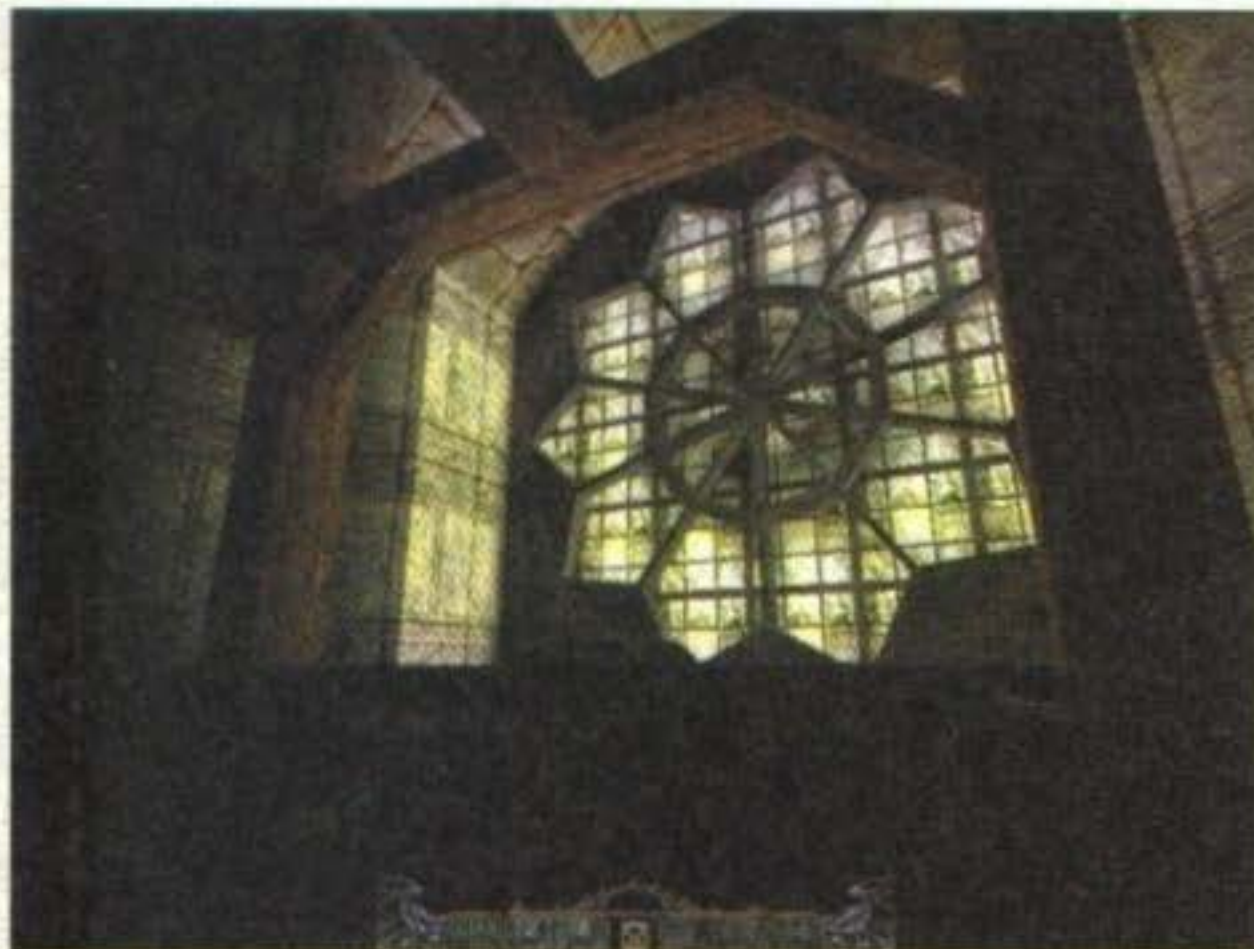
Se rientrate nella cerchia di persone che la pensano come sopra, allora date il benvenuto a *Carmageddon*. Trattasi di un tipico gioco in cui il pilota virtuale è impegnato nell'affrontare giri della morte, salti mozzafiato e altre diavolerie asfaltate. Tutti i videogiochi di questo tipo hanno sempre avuto un certo successo e una fascia di affezionati che potranno ritrovare in *Carmageddon* le particolarità che hanno fatto la fortuna di tutti i titoli del genere da *Hard Drivin'* e *Stunt Car Race* in poi.

Anche qui, dunque, ci si ritrova a dovere distruggere auto, oltre all'affrontare le varie strutture di cui abbiamo già parlato. Prendendo spunto, come struttura di gioco, da *Destruction Derby*, in *Carmageddon* sarà basilare la distruzione delle vetture avversarie, in quanto sarà l'unico metodo per recuperare qualche soldo, indispensabile se si vuole riparare la propria macchina (che dopo una serie di scontri con le auto nemiche sarà messa piuttosto maluccio). Parlando di "numeri", *Carmageddon* può vantare la non indifferente cifra di 36 tracciati. Altra peculiarità di *Carnageddon* sarà l'opzione multi player che consentirà a un buon numero (non ancora precisato) di giocatori di sfidarsi lungo le tortuose e pericolose piste del gioco. Se, tuttavia, non avete nessuno con cui giocare, non preoccupatevi perché i 25 avversari computerizzati, dotati di un'efficiente routine di intelligenza artificiale, vi terranno impegnati a lungo. Questi primi dati sono incoraggianti e lasciano ben sperare. Il lancio dovrebbe avvenire a giugno, e se le promesse verranno rispettate la SCI potrebbe ritrovarsi con una killer application fra le mani (almeno in senso letterale!).

Era dai tempi della pista degli autoscontri della Polystil che non si vedevano cozzi di questa portata. In *Carmageddon* sono all'ordine del giorno.

Oltre alla pericolosità costituita dagli avversari, che cercheranno in ogni modo di farvi fuori, anche le piste non danno una mano ai novelli piloti.

http://www.oldgamesitalia.net/

TUROK SALVA L'ACCLAIM

Come ormai tutti sanno, la Acclaim aveva puntato su *Turok: Dinosaur Hunter* tutte le sue speranze per risollevarsi da una situazione economica piuttosto precaria. A due mesi dal lancio del gioco, la compagnia ha affermato che il successo da esso ottenuto avrà il potere di risolverle tutti i problemi. La Acclaim non ha voluto rilasciare alcun dato sull'andamento delle vendite, limitandosi a dire che la domanda del pubblico è stata addirittura superiore alle sue aspettative. Molti ricorderanno che Turok è stato messo in vendita a un prezzo superiore rispetto allo standard dei giochi per Nintendo 64. Questo proprio a causa dei problemi dell'Acclaim.

Le vetrate sono senza dubbio spettacolari, anche se non riusciamo a capire esattamente cse abbiano uno scopo anche per quanto riguarda il gioco.

L'arma che si vede assomiglia stranamente allo sparachodi di *Quake*. Speriamo che ciò indichi solamente che stanno ancora lavorando sulle armi.

HEXEN 2
PSX•SATURN•ACTIVISION

Anche se la conversione dell'originale *Hexen* è appena arrivata sulla PlayStation, è giusto iniziare a guardare oltre, è giusto iniziare a sapere qualcosa di più su *Hexen 2*...

L'Activision, casa software storica, nell'intento di riconquistare una certa fetta di mercato, ha ultimato alcuni contratti con dei nomi grossi per cercare di rilanciarsi durante il 1997. Uno dei nomi più importanti è quello della GTI, che ha lasciato alla Activision il compito di pubblicare *Hexen 2*, il seguito di *Hexen*. Per chi non si ricordasse molto del suddetto gioco, o non ha ancora letto la recensione di pagina 62, ricordiamo che si tratta di uno sparatutto 3D basato sul motore grafico di *Doom* che pone il giocatore in un mondo medievale fantasy.

Il titolo è stato sviluppato dalla Rave (che stanno, inoltre, ultimando *Hexen 64* per N64) e si differenzia dall'ormai classico *Doom* per la struttura dei livelli. Infatti, questa volta, conterà molto di più il fattore "esplorazione", con un tocco di strategia che non guasta mai. Anche se questa versione per PlayStation appare graficamente un po' rozza, bisogna ricordare che siamo ancora in alto mare come tempi di programmazione. In ogni caso, sembra che *Hexen 2* si risolverà in qualcosa di grandioso. Il solo fatto che usi l'engine grafico di *Quake* unito a effetti di luce e chicche del genere, dovrebbe rendere *Hexen 2* un gioco attesissimo da tutti i possessori di Psx. Ancora una volta il giocatore potrà scegliere tra diversi personaggi (guerrieri, maghi e così via) e farli combattere per 30 frenetici livelli. Schemi che variano fino a porre il giocatore prima in una maestosa cattedrale gotica, quindi in una cittadina medioevale; o ancora in buie catacombe fino a una tomba egizia. Ma il meglio deve ancora venire. In *Hexen 2*, infatti, a differenza di altri sparatutto simili, è possibile scegliere tra una gamma di armi veramente impressionante, si parla di 30 oggettini. Se ancora non siete convinti della qualità di *Hexen 2*, allora sappiate che i ragazzi della Id (autori, per chi non lo sapesse, di *Quake* e *Doom*) hanno ingaggiato uno dei migliori produttori in circolazione per far sì che tutto sia coordinato al meglio.

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK BLOODY
& GOTHIC
BLOOD OMEN
LEGACY
OF
KAIN™
BLOOD OMEN
LEGACY
KAIN
BMG
CRYSTAL

RINVIATA LA FUSIONE SEGA-BANDAI

L'annuncio di due mesi fa della fusione tra i due colossi Sega e Bandai aveva definito, come data ufficiale, il primo di ottobre. A quanto pare, però, l'importante evento verrà rinviato a data da destinarsi, secondo le parole di Makoto Tamashina, presidente della stessa Bandai. I motivi di questo ripensamento non sono, tuttavia, da ricercare in qualche disaccordo o marcia indietro, ma "nel modo di operare della nuova compagnia, che andrà pianificato con molta attenzione". La Sega ha affermato che il ritardo non era affatto calcolato, ma ha ammesso che esistono ancora una lunga serie di dettagli da discutere prima che la fusione possa avvenire.

TEST DRIVE: OFF ROAD

PSX•EIDOS

Sembra ormai la moda del momento, indipendentemente dai risultati effettivi acquisiti dal genere. I giochi di guida, diciamo così, fuoristrada, stanno invadendo il mercato. Dopo *Hardcore 4x4* e *Monster Trucks*, ecco arrivare, dalla Eidos, quest'ultima creazione, *Test Drive: Off Road*.

I presupposti del gioco sono ottimali, garantendo 12 circuiti in grado di offrire al giocatore ogni genere di condizioni, dal deserto alle piane innevate, dai tratti rocciosi alle candide e verdi pianure. I veicoli a disposizione, sembreranno, ai più, un po' pochi. In tutto sono quattro, e comprendono la Chevrolet K-1500, l'Hummer, la Jeep Wrangler e l'inglesissima Land Rover Defender.

Ogni vettura è, comunque, ben caratterizzata, garantendo una manovrabilità e una reazione alle sollecitazioni del conducente totalmente differente, senza dubbio aspettatevi di "pattinare" parecchio, guidando e affrontando le varie condizioni di pista offerte dal gioco.

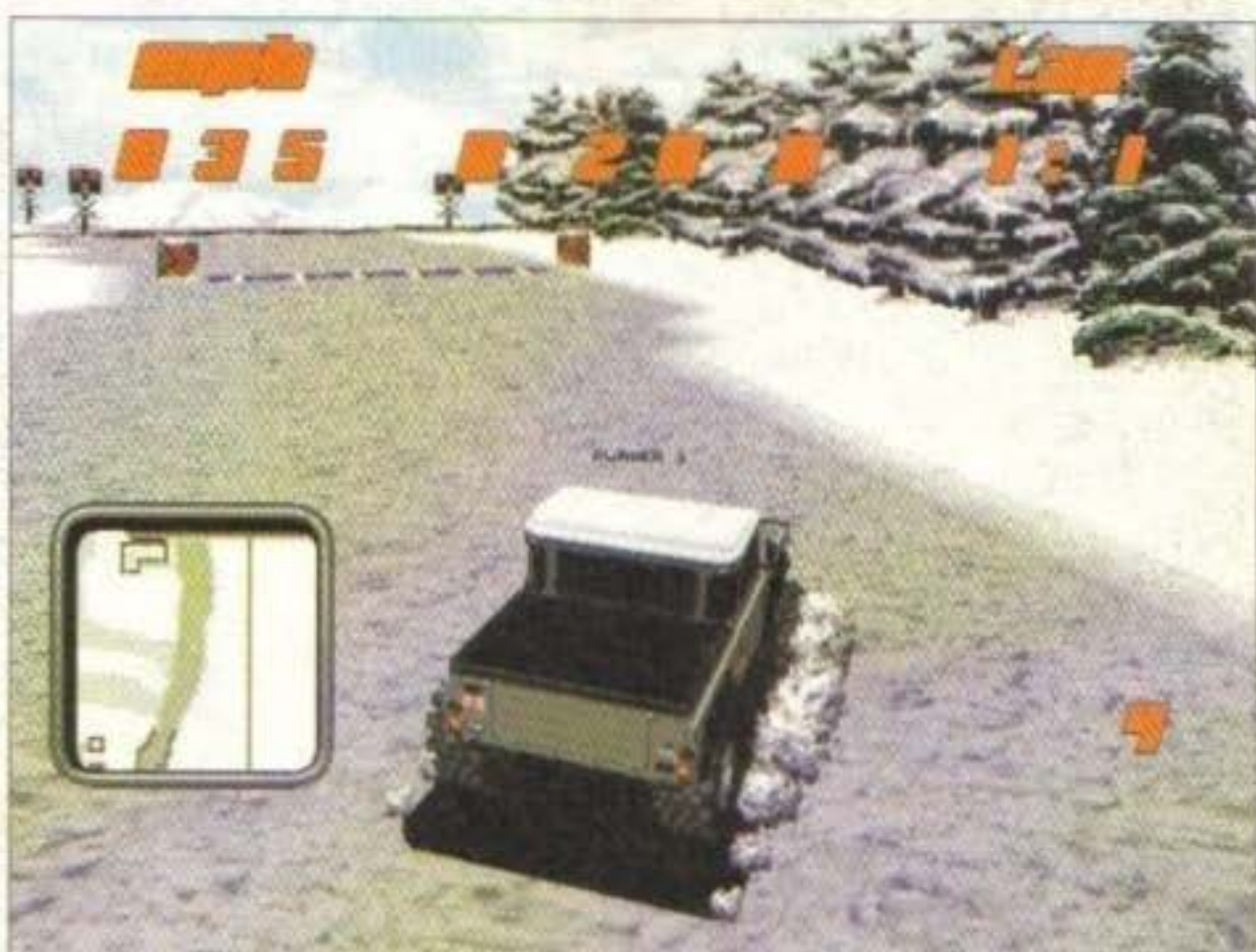
Anche se il titolo non è ancora finito, dovrebbe essere nei negozi prima dell'estate, a prima vista sembra decisamente veloce, con un'ottima grafica di contorno e con le quattro fuoristrada disegnate in maniera impeccabile.

Un'altra particolarità che farà la felicità di molti è la presenza dell'opzione in Split Screen, che sembra non influire sull'aggiornamento dello schermo, e che, logicamente, permette a due giocatori di sfidarsi contemporaneamente.

La grafica dei quattro fuoristrada è stata molto curata. Tra l'altro, l'effetto delle sospensioni che vanno su e giù è spettacolare.

Lungo i circuiti sono presenti dei checkpoint che devono essere superati per continuare la gara, ma vi assicuriamo che il principale problema sarà quello di mantenere il veicolo in pista. Potendo uscire senza troppi problemi dal tracciato, perdersi è una delle cose che capiterà più spesso, fortunatamente è stato approntato un apposito tasto che permetterà al giocatore di tornare all'ultimo check poit superato, anche se ciò implica, automaticamente, la perdita di numerosi, e preziosi, secondi.

Volendosi sbilanciare, sembra prorpio che *Test Drive: Off Road* sia, al momento il miglior titolo di questo genere, anche perché la concorrenza non è poi così agguerrita come potrebbe sembrare. Non ci resta altro da fare che aspettare qualche settimana per poter vedere la versione finale.

Una stradina di campagna è il luogo ideale per provare la potenza delle quattro ruote motrici, l'importante e non perdersi. Tenete d'occhio la mappa a sinistra.

Esistono piste che riprendono ogni tipo di condizione atmosferica. In questo caso siamo alle prese con l'insidiosità della neve che riveste la pista.

L'ANTICA CITTÀ
EGIZIANA DI KARNAK
È STATA CATTURATA
DA MISTERIOSI POTERI.

LE FORZE MILITARI SONO ENTRATE NELLA VALLE...

...NESSUNA
HA FATTO
RITORNO

BMG
INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

http://www.oldgamesitalia.net/

Siamo alle solite. Quando si parla di un titolo, di marca Sega, destinato ad avere successo, è pressoché impossibile che non ci sia lo zampino dell'AM2 (o dell'AM3). Anche nel caso di *Scud Race*, le cose non cambiano...

SCUD RACE

L'AM2, il team di sviluppo della Sega responsabile della conversione di *Daytona USA*, è pronto per lanciare il suo ultimo lavoro. *Scud Race* sembra poter fare, ancora una volta, il salto di qualità che già hanno fatto gli altri meravigliosi giochi realizzati da questo gruppo. Grazie alla nuova scheda Model 3, che già aveva reso *Virtua Fighter 3* a dir poco impressionante, questa simulazione di guida potrebbe essere il miglior videogioco mai visto al mondo! E queste sono le sensazioni che ne abbiamo ricavato.
Questa nuova scheda consente di ottenere più dettagli di quanti ne abbiate mai visti in nessun remoto angolo di questo mondo. Ogni singola vettura è realizzata con più di 3000 poligoni, che sono circa il doppio di quelli utilizzati da *Daytona*, che già era entusiasmante.
Difatti, la Model 3 monta due chip grafici dedicati Lookhead Martin R3D/Pro 1000, ognuno dei quali può gestire 750.000 poligoni al secondo. Così, Model 3 è all'incirca tre volte più potente della Model 2. Questo significa, tra le altre cose, che gli effetti luce sono incredibili. Le carrozzerie sfavillanti delle auto brilla-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VITA SU *SATURN*-O?

Quelli tra di voi che sanno tutto sui videogiochi dell'ultima generazione, sapranno che *Virtua Fighter 3* è stato convertito sul Saturn con l'aiuto di un kit di upgrade. Sembra che ora anche *Scud Race* possa sfruttare questo mezzo, e che Tashiro Nagoshi in persona ne supervisionerà lo sviluppo. Lui, lo sapete, è una persona molto abile e, inoltre, non sopporta i vostri pianti per una versione Saturn. Non abbiate timore. Vi informeremo al più presto se ne sapremo qualcosa.

SEGA

no in mille riflessi, e il tracciato è illuminato da scintille quando si urtano i muri. Un risultato semplice di questi effetto, che però probabilmente sarà uno di quelli che si noteranno di più nel gioco, è il fatto che ora i parabrezza sono molto più luminosi, e ciò consente, mentre si è impegnati ad affrontare la gare, di individuare meglio gli avversari. Attenzione però, perché abbiamo sentito che la nuova scheda della Sega permette di far vedere i piloti che cambiano le marce o che si mettono le dita nel naso! Ma non solo. Le ultime soffiate sui contenuti del gioco ci portano anche a pensare che la giocabiltà sia pari alla sua grafica. Dall'AM2, intanto, arrivano voci che dicono che, come tutti i loro precedenti giochi, *Scud Race* sia una accattivante miscela di immediatezza e di profondità. Il team di sviluppo si è sforzato di contrapporre alla complessità della parte grafica, una ponderata semplicità di guida, fattore che risulta sempre più imprtante nei giochi di guida. Hanno anche ricevuto un aiuto da parte del guru dell'AM, Yu Suzuki, che per primo aveva frantumato il concetto di gioco di guida con *Virtua Racing* (e si dice che faccia parte, tra l'altro, del gruppo che si occupa di *Daytona 2*). Il capo del gruppo AM2, Toshiro Nagoshi, ha ammesso di "Aver ricevuto dei consigli da Yu Suzuki, per quanto riguarda lo

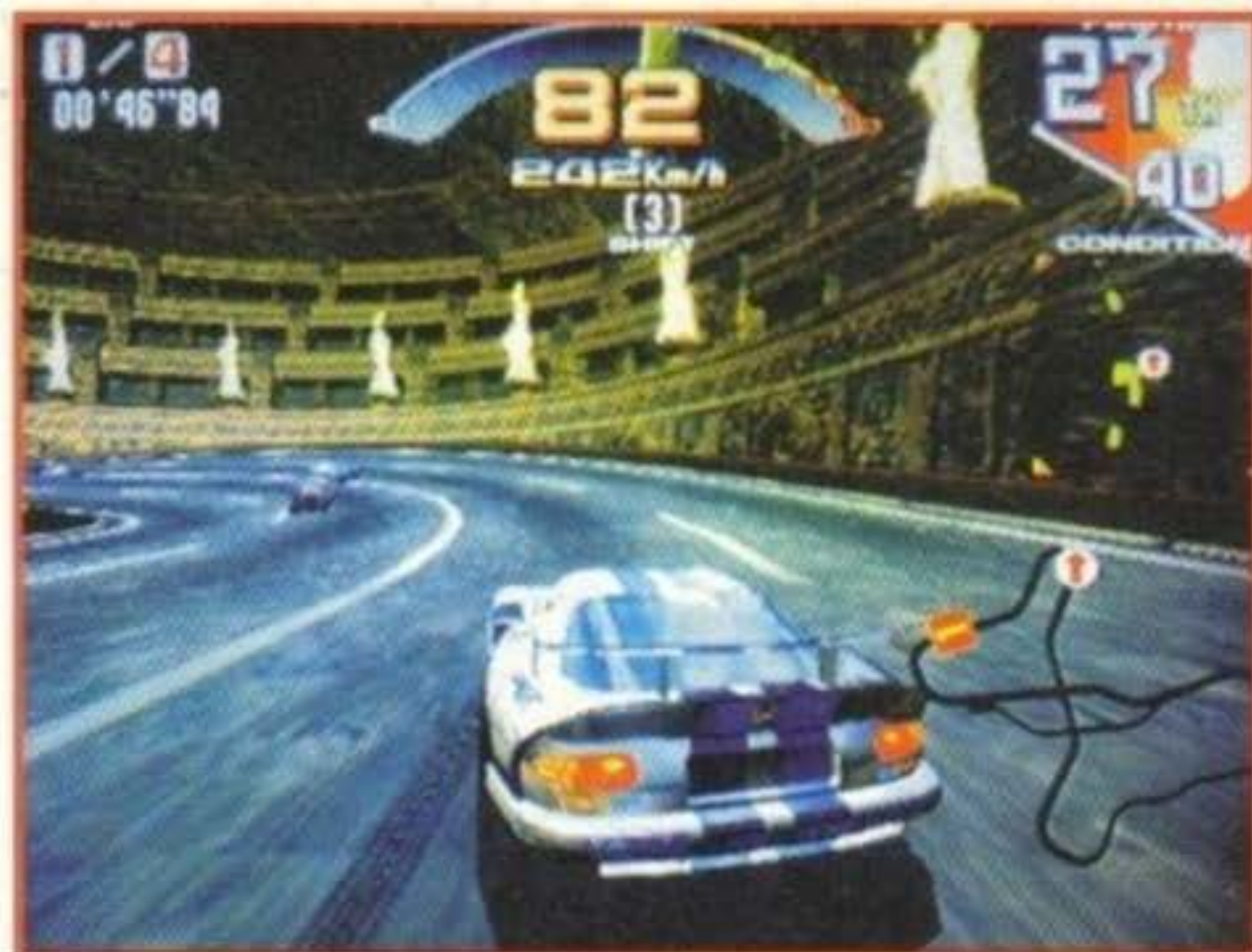
Questo è un esempio dei vari tipi di texture usati per le strade, non si sa in che modo influenzino la guida.

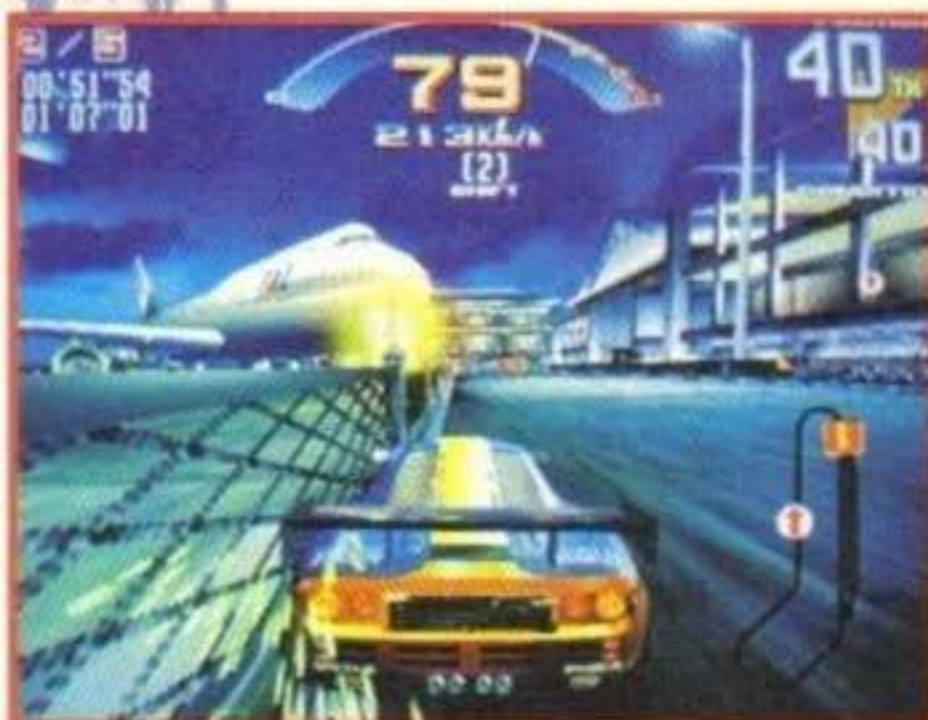
Uno dei vostri avversari, ritratto in un fantastico e realistico primo piano.

LE MERAVIGLIE DELLA SEGA

All'interno dell'ultra competitivo mercato giapponese dei videogiochi, la reputazione della Sega non è mai stata così in alto, nonostante il relativo fallimento del Saturn. E questo perché ogni salto generazionale che viene compiuto, nel campo dei beat-em-up o dei giochi di corse, viene effettuato da uno dei team AM della Sega. I creatori di *Scud*, lo AM2, sono i veri trascinatori della compagnia, dato che hanno realizzato sia la serie *Virtua Fighter*, sia *Daytona USA*. Complimenti a loro.

Con lo AM Annex – produttori del bellissimo titolo per Model 2, *Sega Touring Car Championship* – attualmente occupato a produrre un seguito di *Sega Rally* per Model 3, e il re delle meraviglie, Yu Suzuki (*Virtua Racing* e *Virtua Fighter*), impegnato a realizzare *Daytona 2* per la stessa scheda, la competizione interna sta raggiungendo i picchi più alti.

Questo potrebbe causare qualche grattacapo al quartier generale dello AM, ma per noi è sicuramente una buona notizia. Se i vari AM continuano a sorpassarsi in bravura tra di loro con questo ritmo, la prossima generazione di giochi dovrà per forza essere semplicemente stupefacente. Il realismo fotografico è il traguardo finale, naturalmente, e la Sega sembra dannatamente in vantaggio su chiunque altro per arrivarci.

stile di guida." Quest'ultimo sembra essere più pulito rispetto a quello di *Daytona*, con meno sbandate e molto più controllo sulla vettura da parte del giocatore. E con più di 40 vetture contemporaneamente in pista, bisognerà essere dei "piloti" eccezionali, come l'hardware e gli sviluppatori, per poter affrontare quella che promette di essere una fenomenale esperienza di guida. *Scud Race* sfugge anche dalla normale concezione di circuito, con tracciati che si ispirano a modelli inaspettati. Uno, per esempio, si basa su una non meglio specificata sequenza di Indiana Jones and the Last Crusade. La data di uscita è ancora da definire, ma il gioco è praticamente ultimato, e di una cosa potete stare certi: non vediamo l'ora di provarlo.

Gli effetti di luce sono i migliori mai visti in qualsiasi gioco, e questo è formalmente ufficiale.

Strisciando contro i muri le vetture sprizzano scintille, un'ottima giornata per i carrozzieri.

VERE MACCHINE!

Tashiro Nagoshi, il leader del team che si occupa di *Scud Race*, ha detto che l'ambientazione internazionale di questo gioco è una reazione alla specificità di *Daytona*: "*Daytona* si basava su uno sport americano, con macchine americane. Ora ho voluto realizzare un gioco che fosse rivolto a tutto il mondo." Per ottenere ciò, la Sega ha fatto ciò hanno già fatto tutti: ha acquistato la licenza di case automobilistiche reali, e le ha impiegate nel gioco. Per sottolineare quanto questo sia difficile, Mr Nagoshi ricorda: "Ho voluto macchine che chiunque conosce: Ferrari, Porsche, ecc... ma è stato un duro lavoro. Sono anche venuto in Italia, a Maranello, alla fabbrica della Ferrari, per vedere come sono fatte le macchine, e per parlare con gli ingegneri e gli operai." Come risultato, di questa e altre visite, *Scud Race* consente di scegliere tra Ferrari F40, Porsche 911 Turbo, McLaren F1 e, direttamente da *Need For Speed* della Ea, Dodge Viper.

In occasione del 33° Rally di Spagna, svoltosi a metà aprile a Lloret de Mar, la splendida stazione balneare sulla Costa Brava, la compagnia francese Infogrames ha convocato i giornalisti di tutta Europa per aggiornarli sugli sviluppi del progetto *V-Rally*, il titolo di "punta" con cui intende strappare a *Rage Racer* la palma di miglior gioco di guida per il 32-bit di casa Sony. Questa è la cronaca di quegli avvenimenti, così come ne sono stato testimone...

Lloret de Mar, 14 aprile, nell'incantevole cornice della Costa Brava un incuriosito gruppetto di giornalisti provenienti da tutt'Europa si incontra nella "Hall" dell'albergo "Guitart Rosas". Motivo? Un'insolita conferenza stampa, convocata dalla softhouse francese Infrogrames, per informare le principali riviste di settore (chiamati a rappresentare l'Italia, oltre al sottoscritto, c'era Marco Auletta di "Consolemania") sui progressi compiuti nello sviluppo in quello che dovrebbe imporsi, nell'estate '97, come il gioco di guida definitivo per piattaforme a 32-bit: *V-Rally*. Ve ne avevamo già parlato sullo scorso numero, ma le informazioni a riguardo erano ancora un po' fumose e, per certi versi, contraddittorie. Finalmente, gli sviluppatori scoprono le proprie carte e, oltre a definire esplicitamente le "feautures" che caratterizzeranno la versione definitiva del gioco, ci consentono di provare una "beta version" (la versione provvisoria del gioco, giunto ormai al 70% della propria fase di sviluppo) in cui, effettivamente, abbiamo la possibilità di testare veramente il simulatore. La data di distribuzione ufficiale non è ancora stata definita, ma "...il gioco dovrebbe raggiungere gli scaffali dei rivenditori entro la metà di giugno, salvo possibili complicazioni...", si affretta a precisare Catherine Louvier, l'addetta stampa della prestigiosa compagnia di Lione. Vediamo alcuni dei dettagli che ci hanno maggiormente impressionato: sino a quattro giocatori diversi possono prendere parte alla stessa partita: due mediante il vecchio, collaudatissimo metodo dello split-screen (configurabile orizzontalmente o verticalmente), mentre, per poter giocare in tre o quattro è indispensabile collegare due diverse PlayStation. Il gioco offre la possibilità di scegliere la visuale soggettiva all'interno della vettura, oltre alle tre "canoniche" differenti visuali esterne; le macchine selezionabili sono ben 10 e comprendono le autentiche vetture dei team che partecipano al

Alcuni "shot" presi in fase di sviluppo del gioco. I lettori più esperti riconosceranno il tipico ambiente Windows!

La grafica delle vetture riproduce, fedelmente, quella dei team reali del Campionato del Mondo di Rally ediz.1997

Campionato '97 (gli appassionati non faranno fatica a riconoscere, alcuni autentici "mostri" come la Subaru IMPREZA, la Ford ESCORT, la Mitsubishi LANCER, la Seat IBIZA, la Renault MAXI MEGANE, la Peugeot 306 MAX e altre), con esattamente i colori, le decorazioni e gli sponsor che abbiamo potuto ammirare, dal vivo, alla partenza del Rally (a pochi metri dallo stand in cui il gioco veniva presentato). I circuiti selezionabili saranno ben 45, tutte fedeli riproduzioni di altrettanti circuiti reali da Rally, con alcune autentiche "leggende" della storia del Rally mondiale, come il temutissimo "RAC" (il Rally d'Inghilterra), i Rally di Montecarlo, di Corsica e di Svezia. Oltre a questi, il gioco contiene un utilissimo "editor" di circuiti, grazie al quale il numero di tracciati percorribili diventa virtualmente infinito. Se poi considerate che è possibile variare le condizioni meteorologiche in cui far avvenire la gara (nebbia, pioggia, neve, tempo nuvoloso o soleggiato) e decidere in quale momento della giornata correre (mattina, pomeriggio, crepuscolo, notte), avete un'idea dell'incredibile varietà che accompagna questa produzione. Si può giocare in modalità "arcade" o "simulazione", a seconda dei gusti - e dell'abilità - dei giocatori. Oltre all'incredibile impatto grafico, di cui potete farvi un'idea da queste immagini (caratterizzato, oltre che da un dettaglio elevatissimo, anche da una fluidità senza precedenti), menzione particolare merita anche il motore audio, che comprende alcuni realistici campionamenti dei dialoghi tra il pilota e il proprio navigatore, il rumore del motore (differenziato a seconda della vettura selezionata, di cui riproduce, abbastanza fedelmente, il rombo caratteristico del vero propulsore montato su quella macchina!). Nella realizzazione del sonoro, tra l'altro, si sono impiegati degli effetti ottimizzati per essere ascoltati con un impianto che dispone della tecnologia Dolby Surround o Q Sound, che danno l'incredibile sensazione di trovarsi in un ambiente 3D "reale". Il gioco è compatibile con gran parte dei "controller" non ufficiali, come il Neg-Con della Namco o il Mad-Catz e può essere giocato in inglese, francese e tedesco (purtroppo, non è prevista la versione in italiano). L'unico neo, per quel che mi è parso di vedere testando il gioco, riguarda la giocabilità: il titolo, in effetti, simula in maniera piuttosto realistica la conduzione di una biposto da Rally (se ricordate, il gioco è stato realizzato con l'ausilio della consulenza tecnica di Ari Vatanen, il pluripremiato ex-Campione del Mondo della categoria): il punto è che guidare una vettura su una strada sterrata a oltre 200 Km/h non è una cosa facile, e il gioco lo dimostra in maniera efficacissima. Spesso, infatti, si devono sudare sette camicie soltanto per riuscire a mantenere la macchina in pista su un banale rettilineo e, purtroppo, non sembra che le cose vadano molto meglio in modalità arcade. Durante la conferenza, comunque, i PR hanno dichiarato che la versione definitiva dovrebbe migliorare in maniera radicale la giocabilità, soprattutto nella modalità "semplificata". Staremo a vedere...

• *Vordak*

IL 33° RALLY DI CATALOGNA-COSTA BRAVA

Quinta prova del Campionato del Mondo di Rally del 1997 e giunto ormai alla sua 33-esima edizione, il Rally di Catalogna si è svolto, quest'anno, dal 13 al 16 aprile a Lloret de Mar, una deliziosa località balneare sulla Costa Brava. Il percorso, lungo 1357 chilometri, si svolge in tre sessioni quotidiane per un totale di 18 diversi "check point" disseminati, rispettivamente, nelle regioni di Osona, Ripollés, Garrotxa nonché sulle splendide riviere di Terragona, con ben 388 chilometri di prove cronometrate. Quest'anno il Rally è stato vinto dal pilota finlandese H.Makkinen, che è riuscito così a imporsi sul grande favorito dai pronostici, ossia lo spagnolo C.Sainz, che si trova, comunque, ancora saldamente al comando della Classifica del Mondo.

Una piccola curiosità: il Rally di Catalogna è stato votato, con giudizio unanime, come "Rally dell'anno" (ovviamente riferendosi all'edizione '96) dalla WRTA, l'associazione che riunisce tutti i "team" della categoria, che gli riconosce, in particolare, una grande cura per gli aspetti organizzativi, tra cui la sicurezza degli equipaggi, la copertura televisiva e la cooperazione dimostrata nei confronti delle varie scuderie.

http://www.oldgamesitalia.net/

Il duello è inziato e le armi sono entrambi calibri pesanti. Ma non è una semplice questione di una pistola e dieci passi, nossignore: stavolta si parla di fucili a pompa e al plasma contro armi nucleari, esattamente quello che trovate nei due sparatutto più spettacolari per N64.

PARLANDO DI DOOM

Doom è un virus. Se ci avete fatto caso, non appena l'hanno lasciato libero, il gioco si è replicato su qualsiasi macchina capace di fare calcoli... visto che anche alcuni forni a microonde hanno dentro un minicomputer, non detto che aprendo il vostro non ci troviate dentro un Cacodemone inkavolato nero che vi sputa in faccia palle di fuoco (una prospettiva incredibilmente più spaventosa delle lasagne surgelate!).
La magia di Doom è nella sua irresistibilità. Assolutamente accattivante e divoratore di ore che vanno ben oltre il tempo libero. E non è quindi un mistero il perché la Nintendo abbia commissionato una versione di questa pietra miliare della storia dei videogiochi per il suo N64.
Un paradosso evidente si è manifestato subito alle menti degli sviluppatori del gioco, alla Midway Studios. Da una parte la Nintendo chiedeva la migliore versione di *Doom* mai vista. La volevano più originale delle altre, piena di effetti speciali straordinari e vestita di nuove tecniche grafiche. La iD, anche per tenere fede al glabro nome, voleva invece un *Doom* puro e semplice, privo di fronzoli. Una specie di duello tra Henry Ford e l'ingegner Ferrari, e inevitabilmente, si doveva trovare un compromesso. L'hanno trovato : questa è la migliore versione di Doom mai vista. E allo stesso tempo, è il caro, vecchio *Doom*. Innegabile. I 30 livelli sono tutti molto larghi e rinnovati. Ci sono delle sorprese e anche degli ostacoli inediti, come piattaforme mobili. Gli enigmi sem-

Grazie ai "superpoteri" del Nintendo 64, potete avvicinarvi ai nemici quanto vi pare prima di sparare...

Il lanciarazzi è da sempre una delle armi preferite dai fan della serie di *Doom*...

Doom 64 è più atmosferico degli altri, ma c'è lo stesso spargimento di sangue? Ovvio che sì, ma è stata posta più enfasi per quanto riguarda gli enigmi.

Il grande duello
Grafica/tecnica

Ovviamente si è tentato di vitaminizzare *Doom* il più possibile per questa incarnazione a 64 bit. Ma il vantaggio di *Turok* sta nel fatto che è un'applicazione sviluppata con in testa il Nintendone e non un progetto a cui aderire il più possibile. Nonostante *Doom* sia bello da vedere e da giocare, non può competere con l'altissima spettacolarità del neo-re *Turok*.

Turok ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Doom ● ● ● ● ● ● ●

Il grande duello
Azioni di gioco

Turok ha più spessore. Partendo dai controlli in poi, la giocabilità è ben distinta. Potete anche saltare e nuotare, due attività che in *Doom* sono piuttosto limitate. Anche i puzzle sembrano studiati meglio e sono meno prevedibili di quelli di *Doom*. Certo, ci sono degli svantaggi, *Turok* ha meno nemici su schermo e risulta molto meno immediato e disimpegnato di *Doom*.

Turok ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Doom ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

brano giocare un ruolo maggiore, anche se poi alla fine l'obbiettivo finale rimane fare secche le orde di mostri rognosi che popolano il gioco. Comunque, c'è da ragionare un bel po'. La potenza dell'N64 ha permesso poi l'introduzione di piattaforme sospese sui livelli inferiori, una cosa inedita rispetto alle stanze quadrate e all'effetto "balconata" del classico *Doom*. E questo significa anche che dei nemici possono addirittura nascondersi sotto di voi...
Un elemento che non sfuggirà a nessuno è il restyling dei mostri. Tutti, assolutamente tutti sono stati tirati a lucido e rimessi a nuovo, la differenza maggiore la fanno gli Imps che invece di essere le solite bestie pelose, adesso sembrano più dei guerrieri insettoidi. Chiaramente Z-buffering, mip-mapping, anti-aliasing, e tutto il resto delle cose che può fare l'N64, hanno trovato una buona applicazione e il risultato è che questo è il più bel *Doom* che si sia mai visto, senza i vistosi problemi di pixellizzazione presenti in altre versioni. Anche il brutto effetto dato dalla bidimensionalità dei nemici è stato modernizzato, o meglio eliminato. I mostri adesso sono più realistici e il gioco ne guadagna parecchio, anche perchè ce ne sono sempre molti su schermo, e senza presntare rallentamenti apprezzabili.
Anche le armi sono state cambiate. Al di là dei ritocchi estetici alle vecchie, ce n'è una nuova. È una specie di mitragliatore laser davvero pericoloso, capace di causare danni seri, se riuscite a mettere i nemici all'angolo. La Midway lo considera più pericoloso del potentissimo BFG 9000, e infatti è stato catalogato come arma superiore.
A livello di semplice look, ci sono dei cambiamenti evidenti. In tutti i *Doom* visti finora, inclusi quelli a 32 bit, la tipica atmosfera malata e deprimete era ottenuta mescolando marroni cupi e rossi color terra, mentre in questa versione N64 si è puntato su delle pesanti tonalità di blu mescolato con dei malsani violetti, con alcuni coloro che risplendono nel buio... magari sono occhi di qualche creatura o incastonati in decorazioni sulle porte medioevali. Pavimenti, muri e soffitti sono tutti estremamente decorati e, volendo, ai programmatori si può rimproverare di aver esagerato un tantino, ma crediamo che nessuno arriverà a lamentarsi.
Uno degli effetti grafici tipici del Nintendone è quella nebbiolina da cui i nemici possono sbucare all'improvviso facendovi venire un infarto. E questo succede esattamente anche qui, e quando succede a distanza ravvicinata talvolta è meglio optare per la gloriosa sequenza proiettile/mostro/mostro defunto che stare lì ad ammirare la bellezza grafica dei nemici. Ci vuole un po' di polso per non lasciarsi distrarre dall'estetica del gioco, ma alla fine le vecchie strategie di gioco pagano sempre.
Doom 64 è quasi completo, e senza voler anticipare la recensione imminente, si può dire che molti, molti possessori di N64 troveranno un posto per il vecchio marine nella loro collezione. È vero, è un gioco ormai vecchiotto, ma è indubbio che, anche se la vostra pelle è ormai diventata

http://www.oldgamesitalia.net/

Il grande duello
Originalità

Pari e patta. Nessuna eccezionale ventata d'aria fresca per la storia dei videogiochi, really sorry. Tutti e due i giochi non offrono nulla che non si sia già abbondantemente giocato e nessuno dei due in particolare merita premi per l'originalità. Anche se *Doom*, ormai, ha fatto un po' il suo tempo... o forse no?

Turok • • • • •
Doom • • • •

Il grande duello
Armi

Turok vince di netto con un arsenale da panico, Partcolarmente belle sono le armi nucleari che spianano la strada all'istante... in *Turok* dovrete anche trovare delle munzioni particolari per buttare giù certi nemiconi particolarmente ostili. *Doom* aderisce in pieno alla vecchia scuola, con l'aggiunta di una sola nuova arma.

Turok • • • • • • • • • •
Doom • • • • • • • •

blu dopo ore e ore già spese per i cunicoli di *Doom*, qui troverete altri mille motivi per riprendere in mano il buon vecchio fucile a pompa. Assicurato.

PARLANDO DI TUROK

Molti possessori di N64 commetteranno un errore, questa primavera. Credendo di dover operare una scelta tra *Doom* e *Turok*, e scegliendo, indifferentemente, l'uno o l'altro. L'errore sta nel paragonare i due giochi che, in effetti, sono due cose quasi totalmente differenti. Nonostante siano entrambi sparatutto in prima persona, il livello di *Turok* è molto più alto di altri cloni di *Doom*, e il gioco merita molta, molta più attenzione. *Turok* pone l'enfasi sul pensiero. Chiede più al cervello che all'istinto di autodifesa. È più avanzato tecnicamente e più bello da vedere. Questo non significa che sia un gioco migliore, semplicemente che è un gioco di questi anni. La prospettiva in prima persona è utilizzata meglio, i movimenti sono più articolati, la trama effettivamente esiste e i personaggi hanno più spessore. L'ambiente di gioco è al contempo misterioso e amabile. Il light sourcing è utilizzato per creare effetti unici, complice l'ambientazione differente dai soliti cunicoli (stavolta sono caverne e giungla), la vegetazione e gli effetti di nebbia che rendono il tutto un'esperienza graficamente unica. Per tornare al gioco vero e proprio, la storia è costruita attorno a una serie di fumetti di cui la Acclaim possiede la licenza, ed è tutta incentrata sulle peripezie di un giovane nativo americano che si trova perduto in una strana terra piena di dinosauri e i loro barbari custodi. Nel gioco vi troverete a raccogliere armi, bonus "spirituali" e medipack, e... beh, d'accordo, forse in fondo non è così diverso dai giochi alla *Doom*!

Potete richiamate sullo schermo una mappa che si sovrapporrà all'azione. Inizialmente questa cosa può risultare irritante, poi diventa indispensabile per non perdersi nei labirinti. E sul lato sinistro dello schermo, c'è tutto il vostro arsenale che va da banali pistole, archi e fucili, a cose ben più sollazzanti tipo un cannone a particelle, un'arma nucleare e un'Eraser gun devastante. Potete selezionare le armi tramite i tasti A e B. I controlli sono un mix di joystick analogico e pad classico. All'inizio è abbastanza incasinato, ma dopo un po' di movimenti col pad, ed esplorazioni visive col joystick, tutto diverrà istintivo. Questo tipo di controlli porta *Turok* molto oltre l'offerta di *Doom*. In pratica vi regala la totale libertà di movimento.

E poi i poligoni. Sono moltissimi, e non compongono solo il paesaggio. Piante, liane rocce, tutto è poligonale. E questo fa già

Il grande duello
Mostri

In *Turok* sono tutti poligonali, (in *Doom* sono tutti sprite in bitmap) e sono stati motion-capiturati per offrire una minaccia visiva ancora più consistente. In più, *Turok* ha dei dinosauri con i mitra, che sono sempre una piacevole variazione sul tema. I mostri di *Doom* sono ormai dei vecchi amici, quindi è difficile rimanerne impressionati con queste bestie.

Turok ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Doom ● ● ● ● ● ● ●

Uh oh. Si sente una puzza di imboscata molto chiara... *Turok* vi sottopone ad attacchi più studiati, mentre *Doom* è molto più classico e diretto... "in your face !"

capire l'altra differenza tra i due giochi: la velocità. Per quanto siano bellissimi da vedere, tutti questi poligoni su schermo significano meno nemici da affrontare in una volta. Ma in *Turok* esistono anche altri pericoli oltre ai mostri, e sono nell'ambiente. Trappole, mondi sommersi, warp che vi portano in parti casuali del livello, non solo nemici e dinosauri. Che comunque rimangono uno dei migliori aspetti del gioco : pterodattili minacciosi e raptor famelici sono davvero spettacolari e chiunque ami i dinosauri (leggi: chiunque) potrebbe trovare *Turok* un gioco solleticante... e dei dinosauri è bello non solo come sono fatti, ma anche come muoiono... è bellissimo scoprire come una vostra arma influenzi il modo di morire di ogni particolare nemico . Secondo il creatore di *Turok*, David Dienstbier (un cognome che piace molto a Random, chissà perché), i grafici hanno speso settimane studiando ogni singolo movimento dei dinosauri per creare qualcosa che nessuno avesse mai visto prima. Nessuno aveva dei concreti punti di riferimento, così hanno passato ore a guardarsi delle videocassette in stop motion. Il risultato è che non c'è un altro gioco al mondo con le animazioni al livello di quelle viste in *Turok*.

Il realismo esasperato si vede anche nell'interazione con gli oggetti, ad esempio gli esplosivi si possono utilizzare su qualsiasi cosa, non solo su nemici viventi. *Turok* offre al giocatore otto livelli, tutti immensi e pieni di cose da fare e differenti nello stile, anche se l'ambientazione Amazzonica rimane in evidenza. Il gioco non è esattamente in vero 3D, ma la complessità e la grandezza di ogni livello rendono l'esperienza in generale assolutamente convincente. *Turok* è attualmente disponibile e fa un grande uso delle caratteristiche speciali dell'N64.

Tutti quelli che l'hanno giocato concordano sul fatto che si tratta di una delle cose più interessanti che abbiano giocato in un discreto lasso di tempo.

Se siete uno di quei fortunati con un Nintendo 64, non potete permettervi lo sfizio di NON avere *Turok*. Garantito!

http://www.oldgamesitalia.net/

ASTROCOMPUTER

SEGA SATURN
VERS. PAL 329.000
VERS. JAP + GAME 450.000
VERS. USA + 4 GAMES 440.000

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL 429.000
VERS. USA/JAP 399.000

SONY PSX
VERS. PAL 299.000
UNIVERSALE + GAME 499.000

SONY PLAYSTATION (PAL)

NOVITÀ

Titolo	Prezzo
LOST VIKINGS 2	95.000
MECHWARRIOR 2	95.000
MEGA MAN X3	89.000
NEED FOR SPEED 2	89.000
PERFECT WEAPON	95.000
PORSCHE CHALLENGE	89.000
SAMURAI SHODOWN	95.000
SOUL BLADE	99.000
SPIDER	TELEF.
SUIKODEN	95.000
SYNDICATE WARS	92.000
WORLD OF SOCCER	TELEF.
WING COMMANDER 4	95.000

LISTINO

Titolo	Prezzo
BOUBLE BOBBLE	80.000
BROKEN SWORD	85.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	85.000
COMMAND E CONQUER	89.000
DARK FORCES	85.000
DRAGON BALL Z	89.000
F1	85.000
FINAL DOOM	89.000
HARDCORE 4x4	89.000
IMPACT RACING	85.000
IN THE ZONE	95.000
INCREDIBLE HULK	85.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	89.000
INT. SUPER STAR SOCCER 97	89.000
LEGACY OF KAIN	95.000
IRON MAX XO	89.000
KINGSFIELD	95.000
KONAMI OPEN GOLF	89.000
MOTO X	89.000
MOTOR TOON	89.000
NBA LIVE 97	89.000
ON SIDE COMPLETE SOCCER	89.000
PENNY RACER	85.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PLAYER MANAGER	89.000
PROJECT X2	89.000
PROJECT OVERKILL	80.000
RESIDENT EVIL	79.000
RETURN FIRE	85.000
ROBOTRON X	89.000
SIM CITY 2000	89.000
SOVIET STRIKE	89.000
SPACE HULK VOTBA	85.000
STAR GLADIATOR	89.000
TEKKEN 2	89.000
TIME COMANDO	85.000
TOMB RAIDER	89.000
TOTAL NBA 96	79.000
VAMPIRE	89.000
WARHAMMER	89.000
WING COMMANDER	79.000
WIPEOUT 2097	85.000
X COM IN DEEP TERROR	89.000

OFFERTE

Titolo	Prezzo
ANDRETTI RACING	85.000
ATTUA SOCCER	75.000
BATMAN FOREVER	85.000
COOL BOARDERS	85.000
CRASH BANDICOOT	80.000
CHRONICLES OF THE SWORD	85.000
DARK STALKERS	85.000
DESCENT	75.000
DESTRUCTION DERBY 2	85.000
FADE TO BLACK	85.000
FIFA 97	85.000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	79.000
FIRO&Klawd	80.000
IRON & BLOOD	83.000
JUMPING FLASH 2	79.000
MAGIC CARPET	80.000
M. KOMBAT TRILOGY	75.000
NEED FOR SPEED	85.000
NHL FACE OFF	80.000
RAYMAN	83.000
RIDGE RACER REV.	75.000
SLAMSCAPE	89.000
S. FIGHTER ALPHA 2	89.000
STREET RACER	85.000
TOBAL NO. 1	85.000
TUNNEL B1	85.000

SONY PLAYSTATION (USA)

NOVITÀ

Titolo	Prezzo
HORNED OWL	99.000
JET MOTO	99.000
THE KING OF FIGHTERS	99.000
SOUL BLADE	99.000
TEMPEST X	99.000
VANDAL HEARTS	99.000

LISTINO

Titolo	Prezzo
ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	99.000
CYBER SPEED	79.000
DARK FORCES	99.000
DESCENT	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDEPENDENCE DAY	99.000
LEGACY OF KAIN	99.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	99.000
OVER KILL	89.000
PERFECT WEAPON	99.000
PUZZLE FIGHTER II	99.000
RACE RACER	TELEF.
RALLY CROSS	99.000
REBEL ASSAULT II	99.000
SKELETON WARRIORS	89.000
SPACE JAM	99.000
SUIKODEN	99.000
THE CROW	TELEF.
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	99.000
TOKYO HIGH BATTLE	TELEF.
WAR HAMMER	99.000

OFFERTE

Titolo	Prezzo
CRASH BANDICOOT	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	89.000

SONY PLAYSTATION (JAP)

NOVITÀ

Titolo	Prezzo
BUSHIDO BLADE JAP	155.000
DRACULA X	159.000

LISTINO

Titolo	Prezzo
DEAD HEAT ROAD	89.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	119.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RAGE RACER	149.000
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN 3	119.000
SLAM DRAGON	89.000
SOUL EDGE	149.000
S. FIGHTER ZERO II	110.000
V. TENNIS	89.000
WINNING ELEVEN 97	149.000

OFFERTE

GIOCHI A PARTIRE DA L. 49.000

Titolo	Prezzo
TOSHINDEN 3	69.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.000

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
ANALOGIC JOYSTICK	119.000
BORSA+PAD+MEMORY CARD	109.000
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO SCART RGB	30.000
MEMORY SONY	45.000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000
VOLANTE MAD CATS	130.000

SEGA SATURN (PAL)

NOVITÀ

Titolo	Prezzo
BLACK DAWN	99.000
FORMULA KARTS	99.000
LOST VIKINGS II	99.000
MECH WARRIOR 2	99.000
MICROMACHINES III	99.000
NBA HANG TIME	99.000
NBA LIVE 97	99.000
PANDEMONIUM	99.000
SYNDICATE WARS	99.000
THE CROW	99.000

LISTINO

Titolo	Prezzo
ATHLETE KING	69.000
BLACK FIRE	69.000
BUST A MOVE 2	79.000
DARIUS II	79.000
DARK SAVIOUR	99.000
DAYTONA SPECIAL EDITION	95.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	99.000
E. WORM JIM 2	99.000
F1	99.000
GUN GRIFFON	59.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
INT. WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	59.000
MAGIC CARPET	79.000
MOTO X	99.000
NBA ACTION	99.000
OFF. INDEPENDENCE DAY	99.000
RETURN FIRE	99.000
ROAD RUSH	99.000
SHININ WISDOM	99.000
STREET RACER	99.000
S. FIGHTER ZERO	85.000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	99.000
TOMB RAIDER	TELEF.
TORICO	99.000
ULTIMATE M. K.	99.000
V. COP II + GUN	149.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89.000

OFFERTE

Titolo	Prezzo
BATMAN FOREVER	95.000
CASPER	89.000
DIE HARD ARCADE	95.000
E. WORM JIM 2	89.000
NHL 97	89.000
SEGA RALLY	85.000
SKELETON WAR.	89.000
TUNNEL B1	89.000

SEGA SATURN (JAPAN)

NOVITÀ

Titolo	Prezzo
ADVANCED WORLD WARE	109.000
CYBERBOTS	109.000
CROSSWORD	115.000
DRIFT KING 97	109.000
FANTASY STORIES	109.000
FANTASY ZONE	109.000
HANAGUMI TAISEN COLUMNS	109.000
MAN X TT	109.000
METAL SLUG	109.000
PUZZLE BOBBLE 3	109.000
QUOVASI 2	109.000
RAGNAGARD	109.000
ROCKMAN X3	109.000
ROOM MATE	109.000
SHIN KAITEI GUNKAN	109.000
VICTORY GOAL 97	109.000

LISTINO

Titolo	Prezzo
DARK SAVIOUR	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD ARCADE	109.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	99.000
FIST	TELEF.
GUNDAM SIDE STORY III	109.000
IRON MAN	99.000
JIKKYOU OSYABERI PARODIUS	109.000
LEYNOS 2	109.000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS FOR CHRISTMAS	TELEF.
OLIMPIC SOCCER	99.000
PUYO PUYO SUN	109.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
PUZZLE FIGHTER EX	109.000
SAMURAI SHODOWN 3	110.000
SEGA RALLY	69.000
SENGOKU	110.000
SNOW BOARDING TRIX	109.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
S. FIGHTER VS XMEN	TELEF.
TETRIS PLUS	99.000
VIRTUA COP II	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	98.000
V. FIGHTER MEGAMIX	109.000

OFFERTE

Titolo	Prezzo
DECATHLETE	69.000
GUNDAM HEROES	89.000
KING OF FIGHTER 96	99.000
SAILOR MOON	99.000
THUNDER FORCE GOLD PACK 2	89.000
TOSHINDEN YURA	89.000
VAMPIRE HUNTER	69.000
VIRTUAL ON	99.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)

Titolo	Prezzo
ANDRETTI RACING	95.000
AREA 51	95.000
BATMAN FOREVER	89.000
BLAZIN DRAGONS	89.000
DRAGON FORCE	95.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
PUZZLE FIGHTER 2	95.000
SKELETON WARRIORS	99.000
SONIC 3D BLAST	95.000
SOVIET STRIKE	95.000
VIRUAL ON	99.000
WORLD WIDE SOCCER 97	99.000

OFFERTE

Titolo	Prezzo
DARK LEGEND	79.000
HI OCTANE	79.000
J. BAZOOKATONE	79.000
RESURRECTION	79.000
SPACE HULK	79.000

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
ADATTATORE	45.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VOLANTE	129.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

NINTENDO ULTRA 64

Titolo	Prezzo
3D HOCKEY	175.000
BASEBALL 64	TELEF.
BLAST CORPS (USA)	175.000
CRUISIN USA	175.000
DORAEMON (JAP)	180.000
GOLDEN EXE	TELEF.
GOLF 64	TELEF.
GUERRE STELLARI	175.000
HUMAN G. PRIX (JAP)	180.000
INT. S. STAR SOCCER 64	175.000
K. INSTINCT GOLD	175.000
MARIO KART R	175.000
M. KOMBAT TRIL.	175.000
NBA HANG TIME	159.000
PERFECT STRIKER	175.000
TUROK (PAL)	169.000
ULTRA DOOM 64	TELEF.
VIRTUAL STADIUM 97	TELEF.
WAVE RACE	169.000

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
ADATTATORE UNIVERSALE	TELEF.
PAD COLORATI	75.000
MEMORY CARD	59.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
CASPER	119.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
DONKEY KONG COUNTRY 3	139.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
JUDGE DREED	TELEF.
KILLER INSTINCT	75.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
MARVER SUPER HEROES	TELEF.
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET HOCKEY	TELEF.
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WORLD HEROES 2	69.000
YOGI BEARS	TELEF.
YOSHI ISLAND	99.000
WAR OF THE GENS	119.000
WILLIAMS ARCADE	109.000
WINTER GOLD	119.000

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN ROBIN	40.000
BUST A ROYE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
ECCO THE DOLFIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
BATMAN FOREVER	79.000
FA '97	99.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	95.000
NBA LIVE 97	99.000
NHL 97	99.000
NHL 96	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	99.000
POCAHONTAS	99.000
REAL MONSTER	69.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
ULTIMATE M. K. III	130.000

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
MULTI PLAYER	49.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.900

GAME BOY

Titolo	Prezzo
BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
DONKEY KONG LAND II	TELEF.
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45.000
IL GOBBO DI NOTRE DAME	59.900
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	TELF.
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
SPEEDY GONZALES	45.000
STARGATE	39.000
STREET FIGHTER	TELEF.
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
THE KING OF FIGHTERS 96	59.900
TOSHINDEN	59.900
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000

SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS + 5 GIOCHI
L. 239.000

BORSA + PAD + MEMORY CARD PER SONY PLAYSTATION
L. 109.000

FORMULA ZERO (VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA) PER PSX-SATURN-NINTENDO 64
L. 159.000

COMMAND STICK PS PER SONY PLAYSTATION
L. 109.000

CAVO SCART-RGB PER PSX
L. 30.000

ADATT. UNIV. ULTRA 64
TELEFONARE

MULTI-GAME ADAPTER ADATTATORE PER SEGA SATURN
L. 45.000

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI •
...NE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RI...

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE

ROCK THIS TOWN!

Lo abbiamo già detto più volte, i nostri baldi redattori non hanno in mente esclusivamente i videogiochi. Anche se sono discutibili, i gusti musicali dei tipi di Gippi sono tra i più vari, vediamo di scoprirli da vicino...

RANDOM

And it's all your fault, I screen my phone calls, no matter who calls, I screen my phone calls.
No Doubt

AIR

You was made to be my Baby, and baby I was made to be your man.
John Bon Jovi

MAX

Motocicletta, 10 HP, tutta cromata, e tua se dici di sì...
Lucio Battisti

PATONZO

Mia mamma dice che col tempo dimagrirai, ma non importa amore non cambiare mai...
Fabio Concato

APECAR

Sono io la morte, e porto corona, io son di tutti voi, Signora e padrona...
Angelo Branduardi

ZAVE

I'm not the only one, staring at the sun.
U2

VORDAK

...e te lo direi così e cosà, mille modi di... fare l'amore.
Articolo 31

MY LORD

Lui aveva un vecchio maggiolone cabriolet, sfatto ma piaceva tanto a lei...
Ligabue

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" il colore sarà differente. Verde indica che il gioco è tranquillamente consigliabile a tutti, sempre che rientri nei vostri interessi. Giallo significa che è un titolo che può piacere solo agli appassionati del genere. Mentre Rosso presuppone che il gioco sia accuratamente da evitare. Per ogni titolo abbiamo aggiunto un commento sintetico, rappresenta il primo pensiero che ci viene in mente quando si pensa a un determinato gioco...

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

BLAST

Da quando la Rare è stata assorbita dalla Nintendo, i risultato sono sempre stati abbastanza convincenti. Dalla trilogia di *Donkey Kong Country*, che tecnicamente rimane probabilmente la migliore esperienza del Super Nintendo, fino al buon *Killer Instinct* (passando attraverso un mezzo fallimento come *Cruis'n USA*). Ora arriva dagli sviluppatori americani il primo loro titolo concepito specificatamente per Nintendo 64. A differenza di *Killer Instinct* e *Cruis'n USA*, infatti, *Blast Corps* vede per la prima volta la luce sulla console nera dell grande N senza passare dalle sala giochi... fortunatamente, diciamo noi.

Blast Corps (conosciuto come *Blast Dozer* in giappone) era da tempo atteso come l'ennesima Killer Application per N64 e prometteva una grafica strabiliante unita a una giocabilità e un'originalità senza precedenti. Quante di queste promesse sono state mantenute? Indubbiamente abbiamo tra le mani un titolo originale (anche se ciò non vuol dire che sia esattamente un bene) e graficamente ben fatto, ma per il resto c'è veramente poco. Lo scopo principale dei 60 livelli lungo i quali si dipana *Blast Corps*, è quello di ripulire la strada di un particolare camion, ossia il mezzo deve arrivare a detsinazione senza incontrare impedimenti tipo edifici.

Con l'ausilio di una serie di macchine dal potenziale distruttivo, si deve quindi procedere per i vari livelli (le cui ambientazioni risultano per la maggior parte cittadine, o in riva al mare) facendo piazza pulita di una lunga serie di palazzi, ponti, piccole case e tutto quanto possa diventare un impaccio per il nostro camion.

Si ha la possibilità di utilizzare mezzi piuttosto comuni come una ruspa, una jeep o un bulldozer; ma non mancano altri esperimenti tecnologici come un robot che vola, un altro dotato di un pugno devastante e diverse speci di moto, lunghi TIR e macchine da corsa. Ognuno di questi ha una propria caratteristica che lo rende capace di distruggere e polverizzare di tutto. Così a una moto, potenzialmente inoffensiva, sono stati attaccati due devastanti lancia missili, oppure il robot che vola può poi ricadere

CORPS

Attenzione, l'errore più grave che possiate commettere e colpire quella specie di autobotte, pena un'esplosione nucleare.

Distruggere i caseggiati per fare soldi: questo è l'obiettivo principale del gioco. Divertente le prime volte ma poi diventa noioso.

da grandi altezze ed eseguire atterraggi tutt'altro che "soffici" sui diversi palazzi.

Se fin qua il concept del gioco può risultare interessante, non passa molto tempo prima che si realizzi quanto, invece, sia limitato *Blast Corps*. Effettivamente la struttura di gioco tanto elementare non risulta più di tanto coinvolgente e divertente, risultando, invece, noiosa e banale dopo le primissime partite. Non aiuta di certo il livello di difficoltà che porta anche il giocatore più imbranato a finire almeno una decina di livelli nei primi minuti di gioco. Mentre altre volte si fallisce il proprio compito perchè la maneggevolezza dei veicoli non è proprio il massimo della vita. *Blast Corps* è una delsuione completa, e non dovrebbe essere preso in considerazione da tutti i felici possessori di un N64.

• *Zave*

Si ringrazia D+ International (MI)

BLAST CORPS

Viene da chiedersi quale politica stia seguendo la Nintendo per quanto riguarda i primi giochi per la sua console. Finché i titoli non saranno numerosi e di ottima qualità, non si dovrebbero vedere esperimenti tanto azzardati. Abbiamo sempre elogiato giochi innovativi, ma in *Blast Corps* la struttura limitatissima di gioco è del tutto fine a se stessa, non è accompagnata da una buna giocabilità. Almeno tecnicamente *Blast Corps* non è male, le esplosioni sono spettacolari e molte delle strutture risultano dettagliate e di maestose dimensioni. Anche l'uso dei colori non presenta alcun difetto. Ma più si gioca e più si cerca di capire quale possa essere la funzione di un gioco con una struttura che potrebbe risalire ai tempi di *Pac-Man*. Abbiamo aspettato tutto questo tempo il Nintendo 64 e poi ci si ritrova con prodotti tanto insignificanti quali *BC*...

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

6 — GIOCABILITÀ
Divertente all'inizio, almeno fino a quando non si scopre che alcuni mezzi si controllano male

8 — GRAFICA
Ottime le esplosioni e le strutture, così come l'uso dei colori, a volte magistrali. Effetti di luce riusciti

5 — SONORO
Insignificanti motivetti e qualche effetto speciale, ma ben poca cosa

5 — SFIDA
La noia rulla suprema fin dalle prime partite e la facilità esagerata non fa che peggiorare le cose

67

SERVIVA?

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: ROMPICAPO
CASA: TAITO
N°GIOCATORI: 1/2

PUZZLE BOBBLE 3

Dietro i concetti più elementari si nascondono le idee vincenti, e i puzzle game di successo hanno sempre condiviso appieno tale "regola d'oro". Allo stesso modo, i rompicapo riusciti sono i titoli che, senza dubbio, riescono a tenere attaccato il giocatore al joypad, più di qualsiasi altro titolo.

Puzzle Bobble risale a ormai qualche anno fa, ma il gioco riscontra ancora un notevole sucesso. Dopo la conversione del secondo episodio per Psx, ecco arrivare il prevedibile terzo capitolo, che, questa volta, vede la luce inizialmente su Saturn.

La struttura del gioco è rimasta invariata, per cui lo scopo principale è ancora quello di lanciare delle bolle verso la parte alta dello schermo cercando di raggrupparne un minimo di tre per poi farle sparire. Naturalmente sono state implementate alcune bolle speciali, che non vengono lanciate dal giocatore ma vengono sistemate dalla CPU e che possono avere effetti devastanti. Come bolle che fanno scomparire tutte le sfere di un certo colore, oppure quelle che diventano del colore con cui vengono toccate, senza dimenticare le bolle "di ferro", delle pseudo-palle di cannone capaci di distruggere letteralmente le bolle.

Power Game

Novità principale di *Puzzle Bobble 3* è la possibilità di far rimbalzare le bolle anche sulla parte alta dello schermo, per cui è possibile organizzare delle "geometrie" più complicate ma anche estremamente utili. Ciò vuol dire che, se si ha lo spazio necessario, è possibile far rimbalzare la bolla per poi farla scomparire dal fondo dello schermo, in modo tale da eliminare sfere considerate inutili.

Nel gioco a due, punta di diamante di qualsiasi puzzle-game che si rispetti, la novità più importante, ed evidente, è senza dubbio la possibilità (anzi il dovere) di spedire manualmente le bolle, raccolte duran-

MULTIPLAYER OGGI

Se decidete di affrontare una partita contro un altro avversario, potete scegliere se incontrarvi con la CPU in una normale partita oppure nello story mode. Scegliendo quest'ultimo, si affrontano diversi personaggi tratti da vecchi coin-op della Taito, alcuni inventati altri realmente esistenti. Tutta questa serie di personaggi è selezionabile anche durante il gioco normale, ma non si notano grandi differenze. Purtroppo una buona parte di questi pupazzetti risultano mal fatti e tecnicamente s'inseriscono male nello stile grafico adottato dal gioco. Volendo, invece, si può sfidare un amico, e qui si scopre il vero valore di *Puzzle Bobble* e si comprende il voto della pagina accanto. Come detto, ci sono alcune novità anche in questa modalità, ma strutturalmente rimane identica e, comunque, apprezzabilissima.

In *Puzzle Bobble 3* si trovano anche dei personaggi chiaramente ispirati al mondo dei videogiochi, come questo simil-Ryu.

Nello Story Mode ogni personaggio è abbinato a un suo particolare stage, in questo caso la maghetta controllata dalla CPU ha praticamente perso.

http://www.oldgamesitalia.net/

te delle combo devastanti, nello schermo dell'avversario. D'altronde tale compito potrebbe risultare scomodo e fastidioso da effettuare manualmente, e risulterebbe più comodo lasciare il gravoso compito alla console.

Per il resto non ci sono grosse differenze con gli episodi precedenti, tranne nuove modalità che vengono descritte nei box appositi. In ogni caso *Puzzle Bobble 3* si riconferma come il miglior puzzle game attualmente in circolazione (dopo *Tetris* naturalmente).

Completare all'ultimo secondo (cioè quando una bolla sta per oltrepassare il limite, determinando la vostra sconfitta) un livello, o distruggere il vostro avversario con una massa spropositata di bolle (la tipica "Valaaanga" del caro Random, spesso si rivela molto più soddisfacente di qualsiasi ten-hit combo di Tekkeniana memoria. Per chiunque non avesse il coraggio di spendere 100 mila lire "per un giochino del genere", ricordiamo che *Puzzle Bobble* rimane senza dubbio il miglior rompicapo in circolazione, non ci stancheremo mai di dirlo, e come tale va preso in seria considerazione, soprattutto se avete due joypad e un amico con tanto, ma tanto, tempo libero.

• *Zave*

Si ringrazia D+ International (MI)

STAND ALONE

Se non potete o volete permettervi un amico (o un secondo joypad), la Taito ha cercato di rendervi le cose comunque il più vario possibili. In *Puzzle Bubble 3* sono stati introdotte alcune nuove opzioni sicuramente interessanti, che accrescono notevolmente la longevità del gioco.

Vediamone alcune:

PUZZLE MODE 2 - Come il Puzzle Mode di *Puzzle Bobble 2* (quello con la schermata delle lettere) ma ora è possibile affrontare dei livelli normali, composti da cinque stage, oppure die livelli particolari composti da un unico lunghissimo stage. Divertentissimo e innovativo.

CHALLENGE MODE - Scegliendo questa nuova opzione si deve scegliere un personaggio e affrontare cinque livelli cercando di totalizzare un determinato punteggio. Punteggio che viene assegnato tramite diverse voci, come il tempo, la precisione dei "lanci" delle bolle e così via. Per cui si perde, ma si è raggiunto il punteggio necessario, si può avanzare lo stesso.

STORY MODE - Come nelle precedenti edizioni di *Puzzle Bobble*, bisogna affrontare una serie di spietati avversari che questa volta sono tratti dal colorato mondo dei videogiochi. C'è anche un simil-Ryu che però è veramente ridicolo.

COLLECTION - Si tratta di una raccolta di livelli, frutto forse di qualche concorso giapponese, in ogni livello viene indicato l'autore. Si giocano da soli e non prevedono alcuna sequenza o struttura di gioco particolare.

Ryu (almeno appare tale) ha appena terminato una letale combo di bolle.

PUZZLE BOBBLE 3

La Taito ha fatto due passi avanti e mezzo indietro con *Puzzle Bobble 3*. Ma far compiere due passi avanti a un piccolo capolavoro e poi fargliene fare mezzo indietro, vuol dire fare già una gran cosa, migliorando un prodotto dalle caratteristiche esaltanti. La completezza di *PB3* indica come la casa giapponese abbia voluto rendere il titolo tanto divertente nel gioco a due quanto in quello da solo, includendo una serie di modalità nuove che risultano in tutti i casi piuttosto riuscite. Il mezzo passo indietro si riferisce all'aspetto grafico di alcuni personaggi e in alcuni cambiamenti nel modo a due giocatori non proprio riusciti. *PB3* si risolve, in ogni caso, nel miglior puzzle game attualmente nel mercato. La completezza delle opzioni lo rende ancor più intrigante e longevo e la solita, impareggiabile, giocabilità lo immobilizza sul trono dei puzzle game.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ✓ ○ ○ P

9 — GIOCABILITÀ
Immediato e coinvolgente, frenetico e preciso. Il punto di forza del gioco

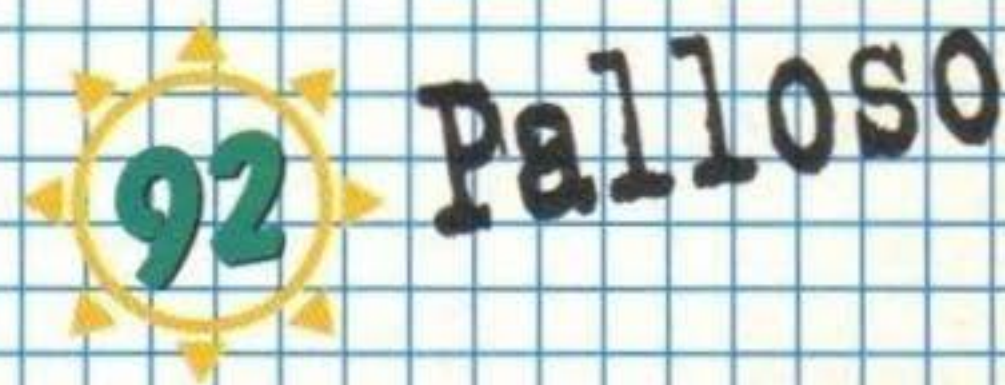
7 — GRAFICA
Fondali in generale ben fatti, ma alcuni personaggi veramente ridicoli

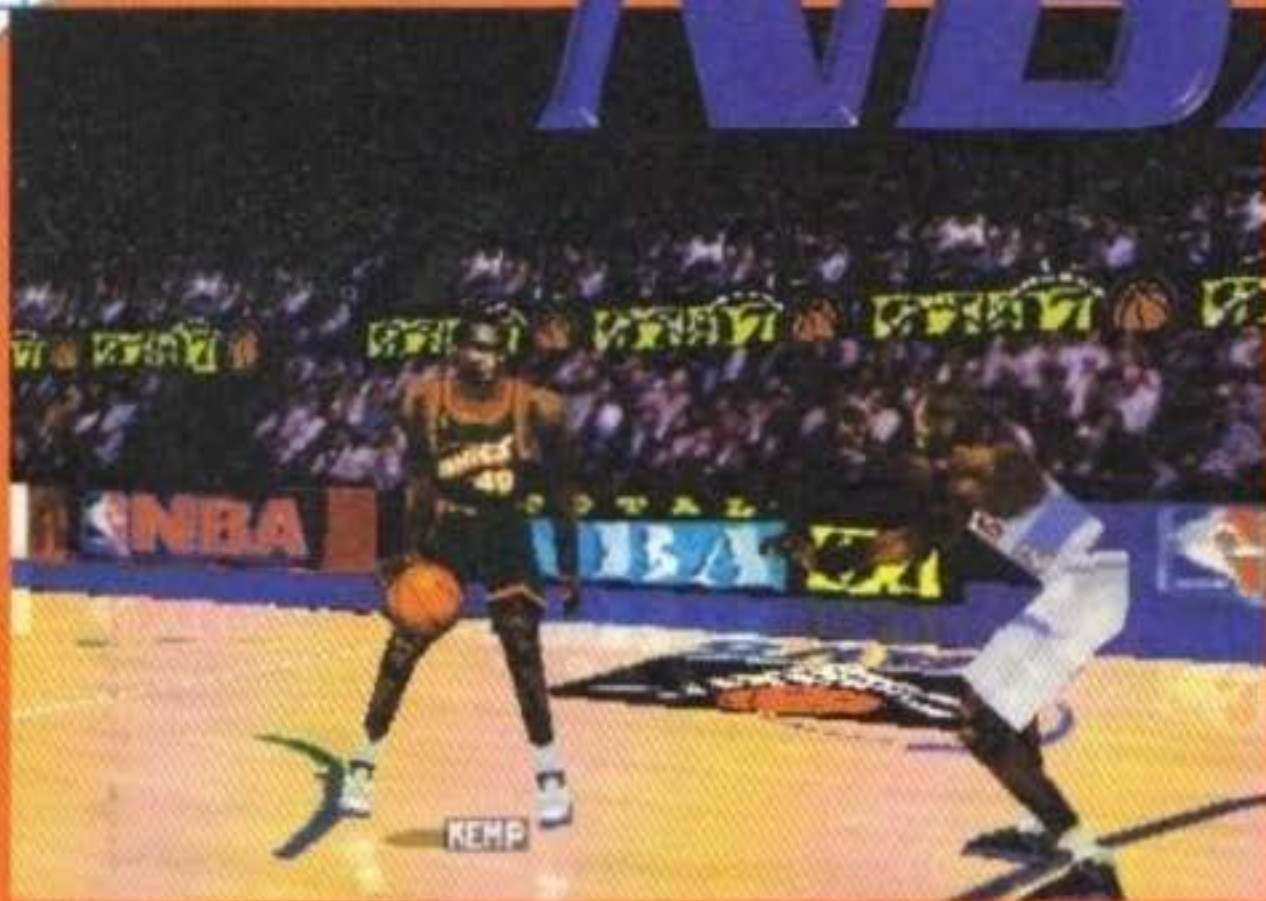
8 — SONORO
Motivetti giapponesi di buona qualità e sempre allegri, vocine digitalizzate molto simpatiche

10 — SFIDA
Tonnellate di opzioni e un divertimento che potete provare con pochi altri giochi. Adesso molto più divertente anche da soli. Quasi infinito...

92

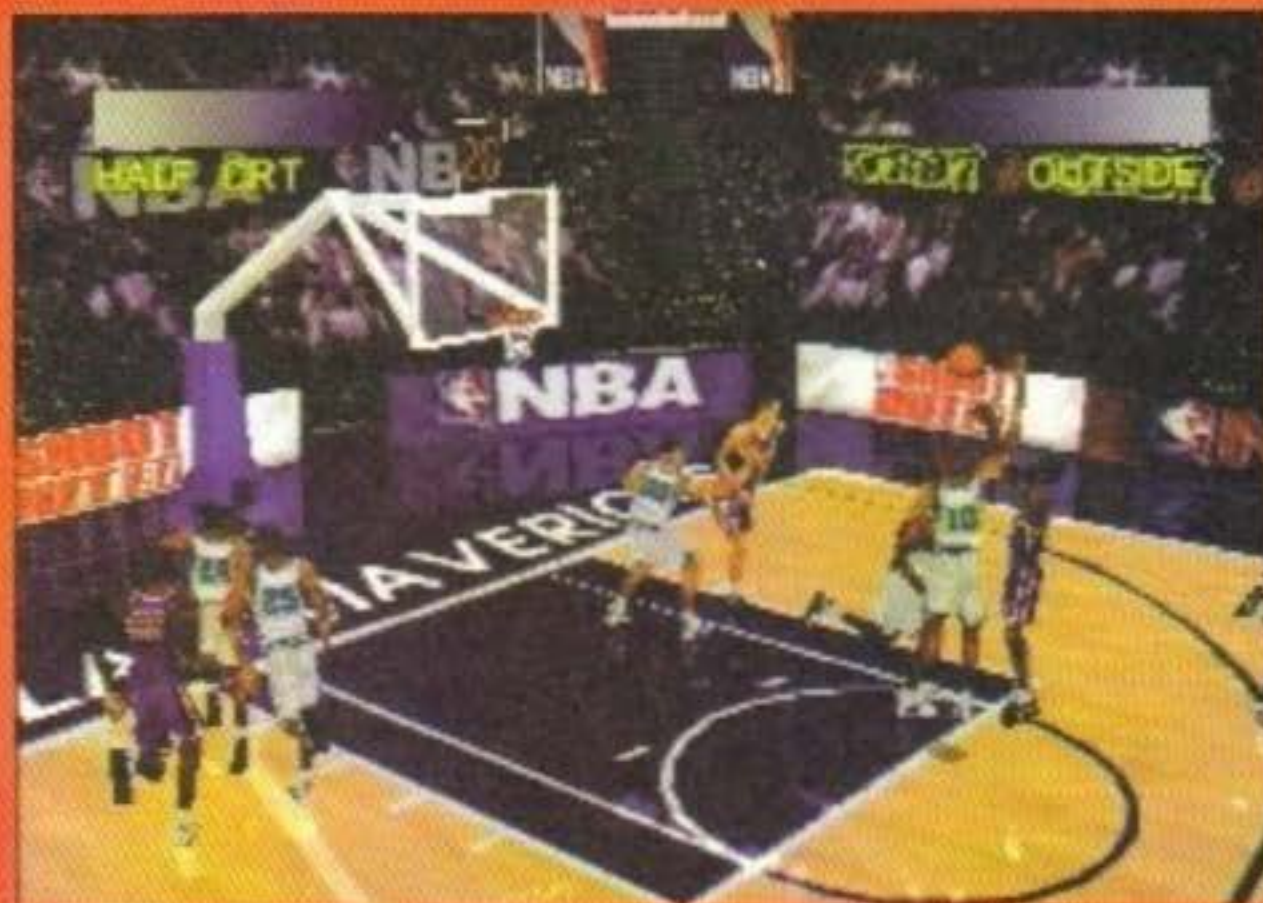
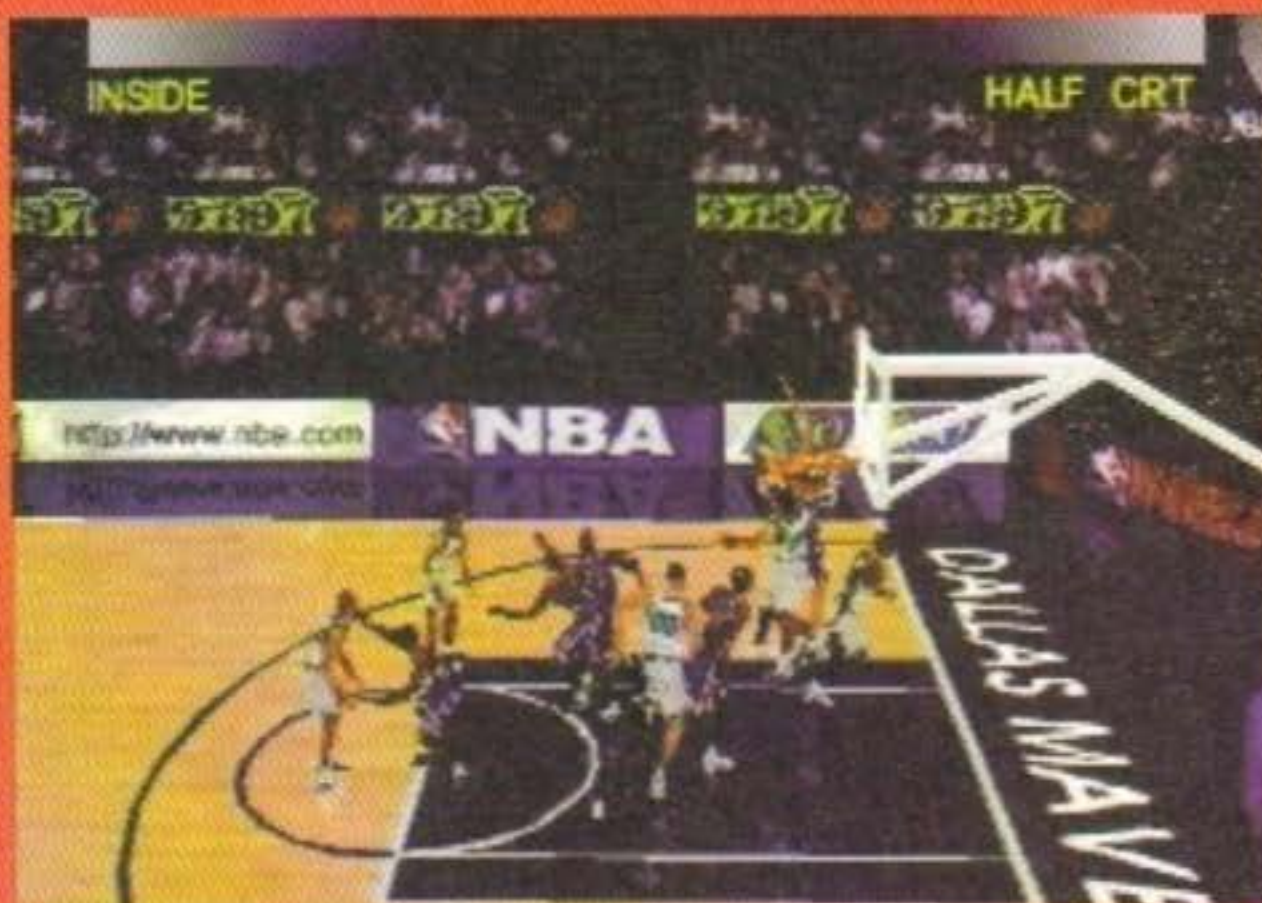
Palloso

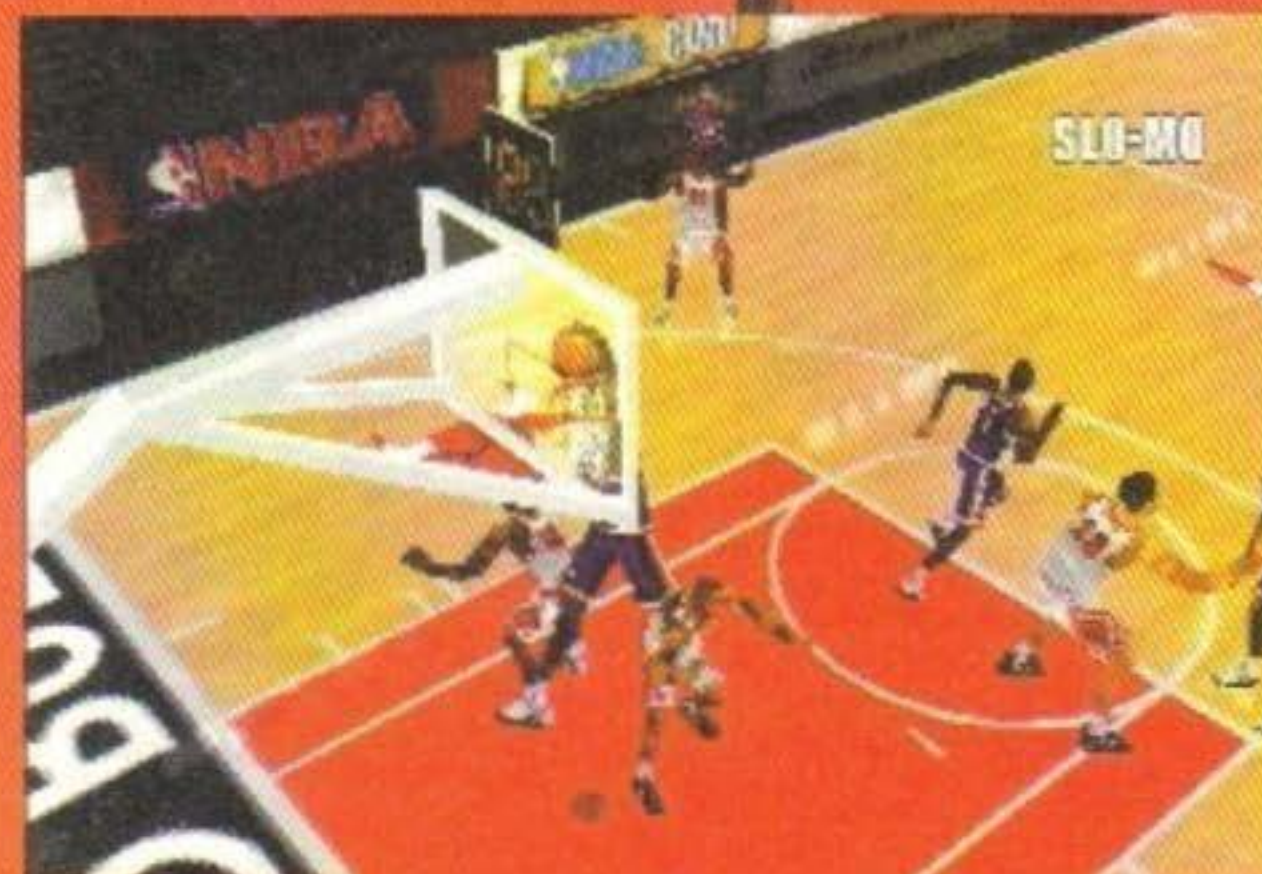
http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPORTIVO
CASA: SONY
N°GIOCATORI: 1/8

Power Game

TOTAL NBA 97

Poco più di un anno fa, una Sony ancora inesperta nel campo del publishing diede vita a due titoli per la sua già famosa console, *Topolino-mania* e *Total NBA*. Mentre il primo finì ben presto dimenticato nel limbo dei giochi mediocri, il secondo fu eletto come miglior simulazione cestistica apparsa su di un sistema da casa (includendo i vari prodotti PC, fino a quel momento leader nel campo). I punti di forza che fecero il successo del titolo della Sony non si trovavano soltanto nella realizzazione tecnica d'eccezione, ma soprattutto nel come quel gruppo di programmatori londinesi (domanda ricorrente era "ma come avranno fatto degli inglesi a realizzare un così bel titolo di basket?") era riuscito a simulare in maniera così accurata una partita di basket. Era inevitabile, dunque, con un tale successo tra le mani, che la Sony desse un seguito a *Total NBA*, tentando di migliorare un prodotto virtualmente più che perfetto.
I rischi in un progetto del genere erano sicuramente molti, a partire dalla produzione di un seguito senza particolari innovazioni, ma che si basasse esclusivamente sul successo del suo predecessore. Fortunatamente, la Sony non è caduta in questo errore, ma, pur mantenendo molto del gioco originale, è riuscita a dotarlo di caratteristiche sufficienti a giustificare l'acquisto, anche da parte di chi aveva giocato il primo titolo fino alla nausea. Partendo dal menu delle opzioni, i cambiamenti sono pressoché inesistenti: è possibile giocare un match di esibizione, giocare l'intera stagione del campionato NBA, oppure lanciarsi direttamente nei Playoff, saltando la cosiddetta fase di qualificazione. Il gioco contiene tutti i giocatori aggiornati alla stagione 1996-97, fatta eccezione per i soliti atleti non compresi nei diritti della NBA (come Micheal Jordan), che, però, al posto di non comparire

Una delle novità di *Total NBA* 97 è la visualizzazione del simbolo, relativo al tasto, per direzionare i passaggi agli altri compagni di squadra.

Al termine di ogni azione, appare la foto del giocatore che ha segnato con le relative statistiche relative alla partita in corso, direttamente dagli scout.

per niente, sono rappresentati da icone generiche senza immagine. È possibile intercambiare i giocatori tra una squadra e l'altra, esattamente come avveniva nel primo *Total NBA*, ma, in più, è stata aggiunta la possibilità di potersi creare i giocatori, simulando l'entrata nella NBA dei cosiddetti "Rookie". Tutti i maniaci del realismo e delle statistiche avranno di che divertirsi: come per il suo predecessore, sono presenti le statistiche singole di ogni giocatore, che si aggiornano in base alle loro prestazioni nel gioco; inoltre, durante gli incontri, viene fornita in tempo reale la prestazione del giocatore che ha appena segnato, cosa chiedere di più?

Ma se le novità fino a questo punto sono ancora minime, è nel gioco vero e proprio che *Total NBA '97* mostra il meglio di sé. Al di là della correzione di certi bug (anche se a volte è possibile vedere qualche giocatore schiacciare passando attraverso il tabellone) e del miglioramento dell'intelligenza artificiale degli avversari computerizzati, tutto il sistema di controllo è stato decisamente rivoluzionato. I quattro tasti base gestiscono, infatti, il tiro in sospensione, la corsa (per cui viene rappresentata una apposita barra in alto sullo schermo), il passaggio corto e le azioni speciali. Queste ultime, in maniera molto simile a *NBA In the Zone 2*, sono i trucchetti per liberarsi del proprio difensore, come i palleggi bassi e veloci, il passarsi la palla tra le gambe e così via; la schiacciata, invece si esegue tramite la pressione di

La spettacolarità rimane uno dei punti di forza di *Total NBA '97*. Alcune schiacciate andrebbero riviste più e più volte...

NATI PER VINCERE

Una delle novità di *Total NBA '97* risiede nella possibilità di creare a proprio piacimento dei giocatori, da inserire poi nelle squadre delle NBA. Il procedimento è molto semplice e permette, inoltre, di capire quanti siano i parametri che regolano un semplice giocatore di *TNBA97*. Una volta selezionata l'apposita opzione, viene chiesto di scegliere il nome, il college di provenienza, l'altezza, il peso e la foto (realizzata dalle facce distorte dei normali atleti) per il giocatore, quindi, è necessario scegliere i suoi attributi (la bellezza di diciotto!), assegnando una particolare barra a ogni singola caratteristica. A questo punto basterà inserire il giocatore in squadra e sperare nel titolo di "Rookie of the Year".

A ME GLI OCCHI

Non esiste gioco sportivo che si rispetti senza la possibilità di scegliere le visuali di gioco. *Total NBA '97* ne offre sei.

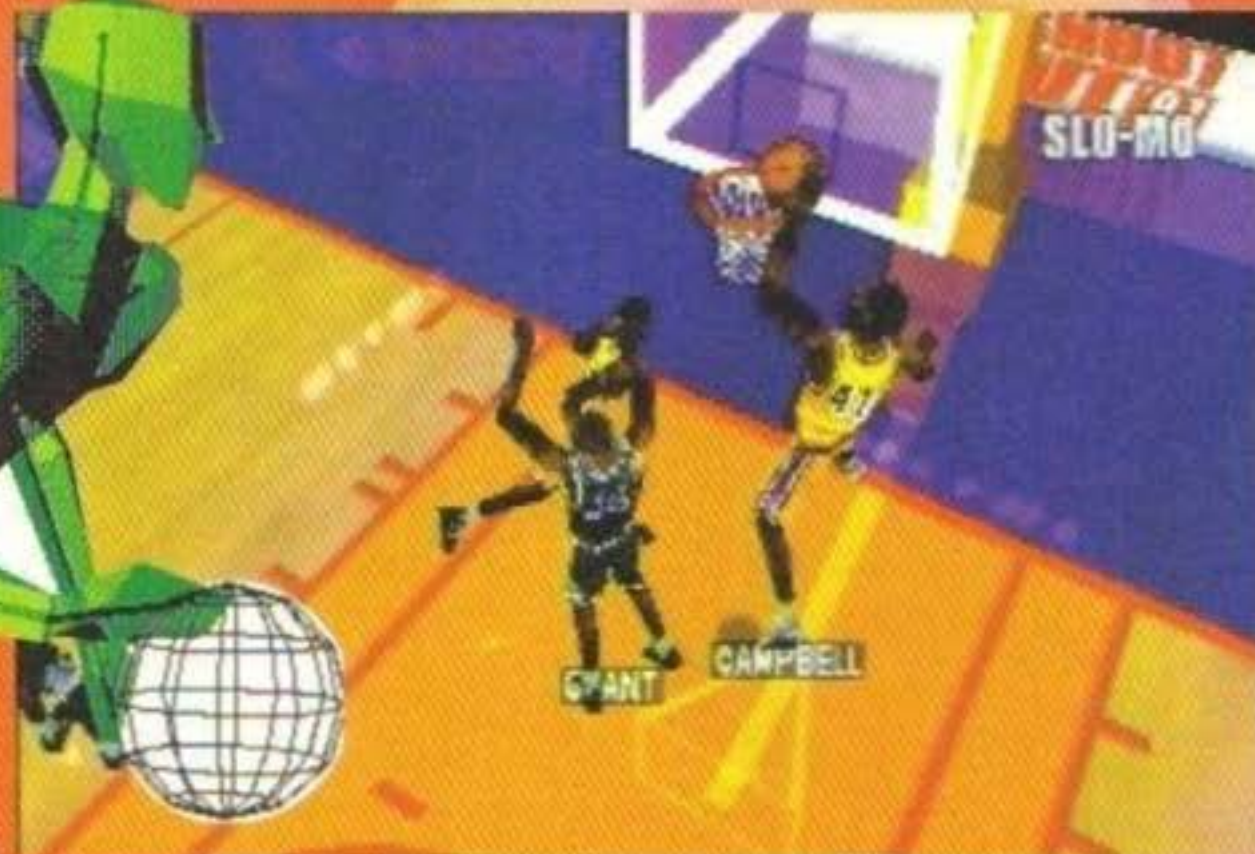
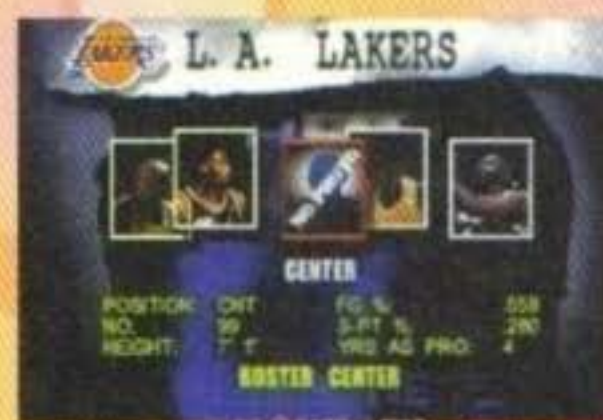
1) ONE PLAYER: La visuale classica, il campo viene inquadrato lateralmente con un livello medio di zoom. Perfetta, come dice il nome, per il gioco singolo.

2) FULL COVER LOW: L'inquadratura del campo è sempre orizzontale, ma lo zoom è minore ed è quindi visualizzata una maggiore area di gioco.

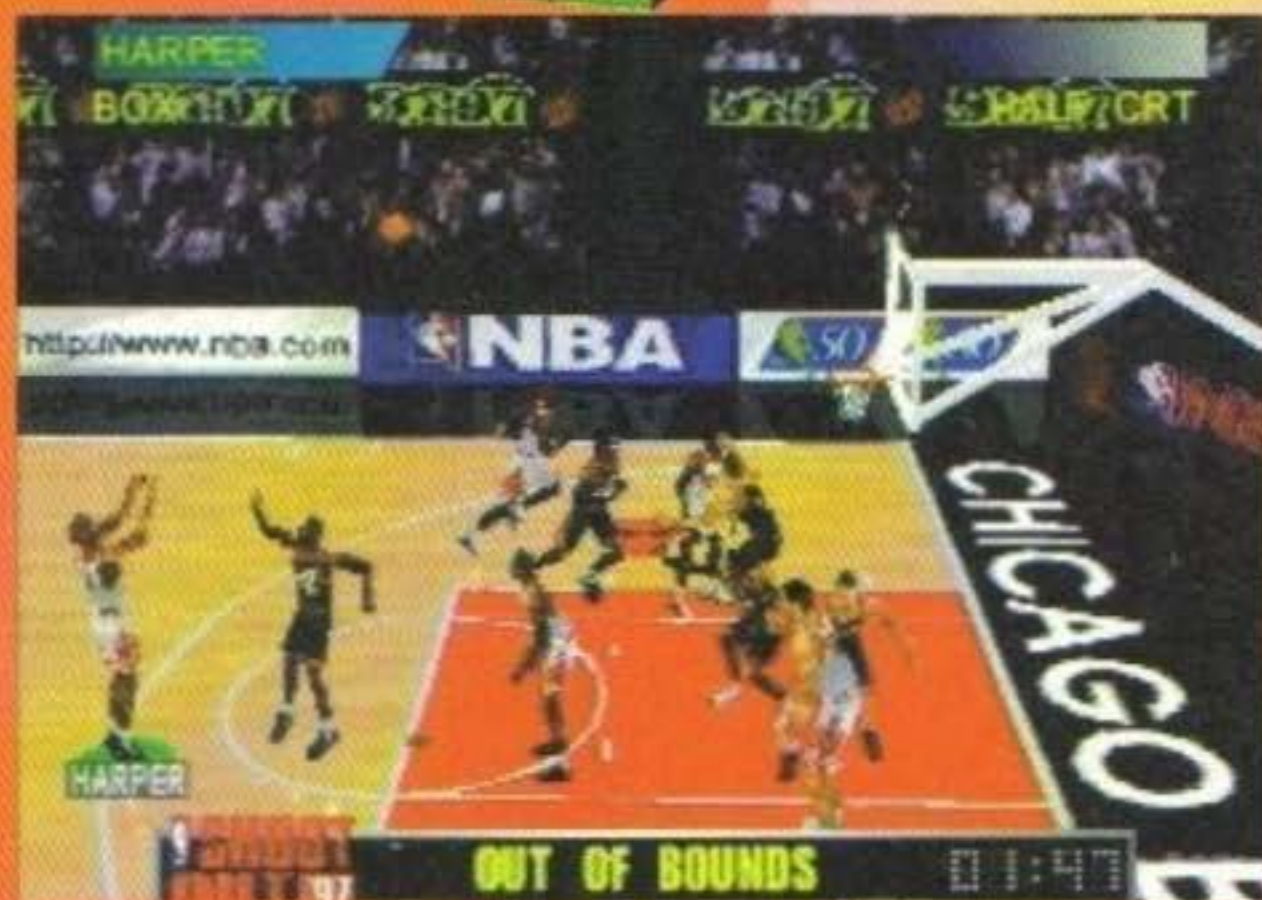
3) FULL COVER HIGH: Il livello di zoom è lo stesso della "full cover low", ma la telecamera è leggermente spostata verso l'alto.

4) UP COURT LR: Qui l'inquadratura è verticale, mentre lo zoom è variabile a seconda della distanza da uno dei due canestri, non eccellente ma utilizzabile.

5) UP COURT RL: Identica alla "up court LR", con l'unica differenza che il campo si trova inquadrato dalla parte opposta rispetto alla precedente.

6) ACTION CAMERA: Sicuramente la visuale più spettacolare, dal momento che la telecamera segue più da vicino il vivo dell'azione. Purtroppo un po' difficile da gestire.

Per i tiri liberi ci sono i due cursori che si muovono più o meno velocemente.

Il quintetto. Indovinate chi è quel centro muscoloso che non ha dato la foto?

due tasti (corsa e tiro in sospensione), cosa che risulta molto intuitiva soprattutto nei contropiedi. Oltre al tasto per le azioni speciali, una seconda novità, di maggiore rilevanza, è la presenza delle icone per il passaggio: tenendo premuto il tasto L2, infatti, appare sopra la testa degli altri componenti della squadra un'icona corrispondente a uno dei quattro pulsanti base del joypad. Basterà, quindi, premere il tasto giusto per effettuare il passaggio al giocatore desiderato, riuscendo così a ottenere assist da manuale e semplificando la realizzazione di spettacolari Alley-up (i passaggi raccolti al volo e "schiacciati" direttamen-

http://www.oldgamesitalia.net/

te a canestro). Vi assicuriamo che questa trovata aggiunge un'incredibile dose di tattica, e permette di sfruttare al meglio tutti gli schemi introdotti nel gioco (cinque per l'attacco e due per la difesa, tutti selezionabili in tempo reale durante la partita).
Ovviamente, anche sotto questo aspetto *Total NBA '97* risulta impeccabile e, come accadeva nel suo predecessore, i giocatori della vostra squadra gestiti dal computer si comportano nella maniera più realistica possibile, piazzando blocchi o tentando di smarcarsi il più possibile.
Anche dal punto di vista grafico, questo seguito è stato notevolmente migliorato, soprattutto per quanto riguarda la qualità delle texture e delle animazioni. Durante i replay più ravvicinati è addirittura possibile riconoscere le facce dei singoli giocatori, cosa piuttosto difficile durante le azioni di gioco, mentre le azioni sono rese in maniera ancora più realistica, grazie all'introduzione di tocchi di classe come il giocatore che osserva, ondeggiando le mani, il canestro, dopo aver segnato un tiro a distanza. Fortunatamente, tutto questo non è andato a scapito della velocità, che si mantiene sugli stessi standard del predecessore (certo non velocissimo, ma perfetto in termini di simulazione). Che cosa dire in più? Se non l'avete ancora capito *Total NBA '97* guadagna, ancora una volta, la corona di miglior gioco di basket mai apparso su di un sistema da casa, e non possiamo fare altro che consigliarlo caldamente a tutti gli appassionati di pallacanestro o, perché no, di sport in generale.

• *Air*

Si ringrazia D+ International (MI)

La visuale dall'alto da un buon colpo d'occhio, ma fa perdere i particolari.

TOTAL NBA '97

Non si può negarlo, dopo il grosso successo di *Total NBA*, questo seguito era sicuramente molto atteso, ed è un piacere vedere come tutte le aspettative siano state pienamente rispettate. È incredibile come la Sony sia riuscita a migliorare qualcosa che era da molti ritenuto perfetto. *Total NBA '97* ha tutti i numeri per essere acquistato anche da chi già possiede il suo predecessore e, a maggior ragione, da tutti coloro che per colpa di qualche catastrofe naturale non lo possedevano ancora. Certo, l'impatto e il senso di innovazione non sono gli stessi del precedente *Total* (ve ne sarete già accorti vedendo il voto), ma non è questo un buon motivo per lasciarsi sfuggire la migliore simulazione di basket di sempre, soprattutto quando possiede una realizzazione tecnica così accurata da lasciare davvero senza parole....

AGIRE E PENSARE

A ○ ⊘ ○ ○ ○ P

9 — GIOCABILITÀ
Dopo qualche partita di allenamento tutto diventa facile e immediato, merito soprattutto del nuovo sistema di passaggi.

9 — GRAFICA
Meglio del precedente, soprattutto grazie all'uso eccezionale delle texture, senza neanche la minima perdita di velocità.

8 — SONORO
Classiche musiche Rap introduttive, ottimo come il suo predecessore il commento durante la partita.

9 — SFIDA
Vincere non è impossibile, sin dall'inizio, ma imparare seriamente a giocare vi richiederà molto tempo...

93

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: PICCHIADURO
CASA: SQUARESOFT
N°GIOCATORI: 1/2

BUSHIDO BLADE

Durante una partita a *Soul Edge* o, andando più indietro, a *Toshinden* o a *Samurai Shodown*, probabilmente vi sarete chiesti, in un impeto di realismo, come sia possibile che i protagonisti subiscano colpi di spada capaci di tagliare in due le montagne, restando perfettamente sani e con un po' di energia in meno.
Ebbene, l'infaticabile SquareSoft, dopo aver dato vita a *Final Fantasy VII* e, in precedenza, a *Tobal N°1* (che presto avrà un seguito), ha deciso di esprimere la sua opinione sull'argomento, producendo un picchiaduro che farà certo parlare di sé, almeno per l'originalità. *Bushido Blade* vi vede nei panni di un discepolo di una scuola di assassini giapponese, che insegna ai suoi allievi le antiche arti del combattimento all'arma bianca. Essendo però un traditore, l'unico modo che avete per restare in vita è quello di distruggere l'organizzazione, uccidendone il capo, ma prima di arrivare a lui dovrete affrontare gli altri allievi della scuola in duelli all'ultimo sangue. Dopo aver sentito la trama di *BB*, probabilmente starete già pensando a un clone di *Soul Edge*, ma, vi assicuro, avete appena commesso un grosso errore. Quando comincia la partita, subito si viene spaesati dalla mancanza di barre di energia o indicatori di ogni tipo, immaginate lo stupore che segue non appena si scopre che per ammazzare il vostro avversario può bastare un colpo ben assestato e qualche secondo di gioco.
L'idea della Squaresoft per *Bushido Blade* è proprio quella di simulare, nella maniera più realistica possibile, gli scontri all'arma bianca. Se uno dei vostri colpi raggiungerà abbastanza in pro-

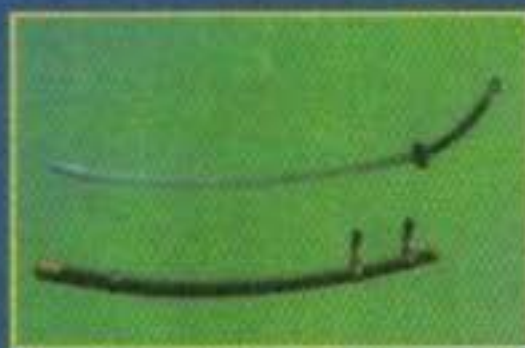
Se continuerete dopo essere morti, il vostro personaggio spalancherà di colpo gli occhi, un effetto a dir poco macabro e impressionante.

Il vantaggio della Naginata risiede nella lunghezza. Non per niente questo affondo è andato preciso a segno.

http://www.oldgamesitalia.net/

DUELLI IMMORTALI

Bushido Blade **mette a disposizione otto diverse armi, ognuna dotata delle proprie caratteristiche e mosse speciali. Ricordate, inoltre, che una stessa**

KATANA: La più classica arma dei Samurai. È un eccellente compromesso di potenza e velocità ed è dotata di attacchi molto efficaci.

NODACHI: È una versione più lunga della precedente. Purtroppo bilancia questo suo vantaggio con un peso maggiore e, quindi, una minore velocità.

SPADONE: Un'arma da non sottovalutare. Più leggera della Katana, ma più potente e meno veloce. Consigliata agli esperti.

SCIABOLA: Eccellente in velocità, ma paga questo suo vantaggio con un affondo poco esteso. Da usare essenzialmente in difesa.

fondità il corpo o il volto dell'avversario, questi stramazzerà al suolo, in caso contrario, invece, riceverà una ferita a una parte del corpo che potrebbe compromettere il suo rendimento in combattimento. Per esempio, una ferita al braccio sinistro impedisce di usare con efficacia certi attacchi delle armi e di lanciare l'arma secondaria che ogni personaggio possiede; invece, una ferita alle gambe farà zoppicare il personaggio, il che lo renderà particolarmente esposto agli affondi dell'avversario. Non pensate, comunque, che tutto questo sia facile: per riuscire a colpire dovrete cercare di aprire la guardia del nemico, oppure cogliere l'attimo per un affondo mentre è scoperto, cose che richiedono una buona dose di tattica. Inoltre, il raggio di movimenti dei protagonisti è incredibilmente notevole, oltre ai tre tipi base di attacchi, è possibile correre in giro per gli schermi (voltando le spalle all'avversario!), arrampicarsi in zone rialzate, lanciare la sabbia in faccia al nemico per accecarlo(!!!) oppu-

Se lo desiderate, è possibile scappare, momentaneamente, dal luogo del combattimento.

Una buona tattica per confondere l'avversario consiste nel lanciargli addosso la terra, attenti alla distanza però.

http://www.oldgamesitalia.net/

arma può avere attacchi particolari in mano a due personaggi diversi.

SPADA BASTARDA: molto pesante e lenta, ma letale se usata in maniera intelligente. Fate attenzione a non scoprirvi troppo quando la usate.

MARTELLO: Molto simile alla spada bastarda, anche se leggermente più lento e meno tecnico. Da usare in maniera molto aggressiva e violenta.

NAGINATA: È in assoluto l'arma più lunga, ma anche la più lenta e la più difficile da gestire. Un colpo mancato e vi troverete alla mercé dell'avversario.

FIORETTO: Probabilmente l'arma più tecnica da usare. Essendo molto corta e veloce, dovrete basare i vostri attacchi solo su affondi precisi.

re sfruttare la conformazione naturale del terreno, come rocce o alberi, per evitare i colpi.
Descritto così, *Bushido Blade* può sembrare un titolo interessante, e per certi versi lo è, ma purtroppo bisogna aggiungere che non è certo adatto a tutti. All'inizio è incredibilmente difficile, a causa del complesso sistema di comando, e le cose non migliorano senza un allenamento assiduo, spesso minato dalla noia degli incontri troppo veloci. Inoltre, i personaggi a disposizione sono solo cinque e, per quanto l'uso di otto diverse armi vari le combinazioni (a ogni spada corrisponde un set diverso di attacchi), si sente comunque la mancanza di qualche faccia nuova (anche se potrete sempre giocare in soggettiva...).

• *Air*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

BUSHIDO BLADE

La prima impressione, non appena si carica *Bushido Blade*, non si può certo definire positiva: lo schema di gioco, nella sua originalità, risulta inizialmente quasi "stupido", dal momento che le partite possono terminare anche dopo pochi secondi di gioco, cosa di per sé abbastanza irritante. Riuscendo, però, a superare questo ostacolo iniziale e cercando di imparare il più possibile sul gioco, presto ci si rende conto che quello che si ha tra le mani è un titolo di tutto rispetto, dotato di una originalità fuori dal comune. Non appena si cominciano a capire le tattiche di gioco, le partite cominciano ad allungarsi e a farsi sempre più divertenti. Certo, *Bushido Blade* è un progetto abbastanza ambizioso e sicuramente poco adatto al mercato occidentale, ma è probabile che anche qualche appassionato del Bel Paese trovi interessante un titolo del genere.

AGIRE E PENSARE

7 **GIOCABILITÀ**
Molto difficile prendere confidenza con il sistema di comando, anche dopo un po' di allenamento

8 **GRAFICA**
Anche se non mancano poligoni che scompaiono, è nel complesso buona, ricca di piccoli tocchi di classe

6 **SONORO**
Chi ama le classiche musiche d'atmosfera giapponese le troverà molto ben fatte, tutti gli altri, probabilmente, molto noiose

7 **SFIDA**
Cinque personaggi possono sembrare davvero pochi, ma prima che imparerete a usarli con tutte le armi ne passerà di tempo...

GENERE: SPORTIVO
CASA: CODEMASTERS
N°GIOCATORI: 1/4

JONAH LOMU RUGBY

Sono ormai anni che la Codemasters ci ha abituato a simulazioni sportive di altissimo livello. L'ultimo in ordine di tempo è stato *Pete Sampras Extreme Tennis*, uscito qualche mese fa per PlayStation.
Spesso la casa inglese ha associato ai propri giochi a nomi sportivi di grido. Anche in questo caso, la simulazione di rugby della Codemasters si avvale della "sponsorizzazione" ufficiale di Jonah Lomu, sicuramente noto agli appassionati della palla ovale, come uno dei più forti giocatori della Nuova Zelanda, i famigerati All Blacks.
Bisogna ammettere che, anche se ultimamente il rugby sta vivendo un periodo di grande popolarità anche nel nostro Bel Paese, a livello videoludico non è mai riuscito a sfondare, forse anche a causa delle poche realizzazioni che sono state prodotte. In ogni caso, è fuori dubbio che le simulazioni di calcio, piuttosto che quelle di basket, sono prodotti in grado di ricevere molti più consensi, anche solo a livello di vendite.
Fermo restando questi presupposti, non si può negare che un titolo del genere non riesca a invogliare gli incalliti appassionati dei giochi che fanno riferimento a qualsiasi tipo di sport, sempre che questi titoli siano giocabili e divertenti.
Nel caso di *Jonah Lomu Rugby*, la prima consegna è stata rispettata, infatti, il gioco riesce pienamente ad appagare le necessità di chi cerca, in una simulazione di rugby, la velocità, i capovolgimenti di fronte e i placcaggi decisivi.
Un discorso diverso va fatto quando si tocca il tasto del cosiddetto divertimento. In definitiva, e forse questo va detto a vantaggio dei programmatori della Codemasters, il gioco è rivolto verso coloro che conoscono il rugby a mena dito, e non certo a chi vuole, in un gioco sportivo, la frenesia e la semplice azione. Tutto ciò può funzionare senza problemi, ma è indubbio che non può soddisfare tutti i possessori di PlayStation.
Strutturalmente, il gioco presenta le canoniche opzioni che ogni simulazione sportiva che si rispetti possiede. Dalla partita amichevole al campionato, dalla Coppa del Mondo agli scenari (in cui bisogna ribaltare una situazione a partita già iniziata). Durante la partita vera e propria, sono disponibili diverse telecamere, anche se quella laterale sem-

Quando i due pacchetti di mischia si trovano di fronte, vengono comparati i peri complessivi dei componenti.

Gli All Blacks in azione contro l'Australia. Due delle maggiori potenze del rugby in azione...

Le diverse inquadrature riescono ,a soddisfare i giocatori più esigenti.

http://www.oldgamesitalia.net/

bra essere la migliore, per poter sviluppare azioni degne di nota.
Ogni squadra, sono presenti solo quelle nazionali, è rappresentata dai veri giocatori, con numerose caratteristiche che ne determinano le prestazioni sul campo di gioco. Uno degli aspetti più gradevoli è la ricostruzione degli stadi in cui si svolgono le partite, tratti da quelli che vengono definiti i "templi" del rugby.
La grafica è stata realizzata in modo impeccabile, con i giocatori che si muovono in maniera credibile e che seguono schemi e tattiche prefissate, a seconda dell'impostazione che gli viene data in fase di pre-partita, e le inquadrature disponibili non fanno altro che aumentare la spettacolarità del gioco.
Un punto che ci sentiamo in dovere di criticare, è l'eccessiva difficoltà che comporta l'imbastire azioni coerenti. Non che sia impossibile o troppo difficile, ma non si può negare che prima di padroneggiare completamente il gioco saranno necessarie diverse sessioni di gioco. Il che potrebbe fare, senza dubbio la gioia dei puristi, ma è anche in grado di scoraggiare chi pretende l'immediatezza da un gioco che, fin dall'inizio, si propone di riprodurre uno sport che non ha molti proseliti qui da noi.
Jonah Lomu Rugby è senza dubbio una buona simulazione, ma non è diretta alla stragrande maggioranza dei possessori di PS-X, chi ama il rugby, e i titoli sportivi in generale, dovrebbe farci un pensierino.

• Random

JONAH LOMU BIOGRAFIA

Il nome completo è Jonah Tali Lomu. È nato in Nuova Zelanda ed è considerato il laterale più forte mai esistito. È alto più di due metri, ed è stato il più giovane giocatore a far parte della rappresentativa nazionale Neozelandese (i famosissimi All Blacks) all'età di 19 anni e 45 giorni, e il più giovane giocatore nella storia dei "Test Match" a realizzare dieci mete in una sola partita. La sua caratteristica principale è quella di non preoccuparsi degli avversari, semplicemente gli corre contro, sfruttando la sua potenza per liberarsene. Vederlo correre, con l'ovale sottobraccio, contro di sé deve essere un'esperienza traumatica.

JONAH LOMU RUGBY

Va fatta immediatamente una precisazione. Se non vi piace il rugby non prendete neppure in considerazione un eventuale acquisto di questo *Jonah Lomu Rugby*. Non che sia un gioco brutto di per sé, ma senza dubbio è dedicato a chi conosce questo sport, ed è disposto a sopportarne i tempi morti. A livello simulativo *JLR* è quasi perfetto, ma chi è cresciuto a pane e *Kick Off*, non lo degnerà neppure di uno sguardo, e a ragione. In ogni modo, la Codemasters si rivela maestra nella realizzazione di simulazioni sportive, anche se, chiaramente, non tutti gli sport riescono a richiamare lo stesso numero di appassionati. Se vi piace il rugby non fatevi sfuggire *Jonah Lomu Rugby*, se vi piacciono le simulazioni sportive in genere, cercate di dargli un'occhiata, altrimenti lasciate, tranquillamente, perdere.

AGIRE E PENSARE

GIOCABILITÀ
Difficile da masterizzare, ma senza dubbio in grado di dare grandi soddisfazioni a chi decide di applicarsi

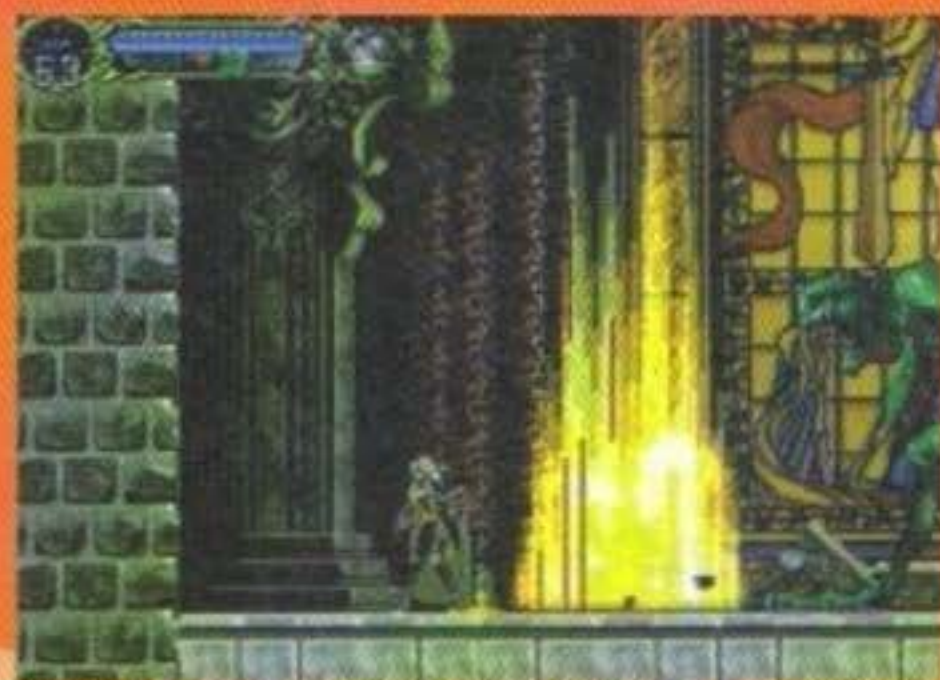
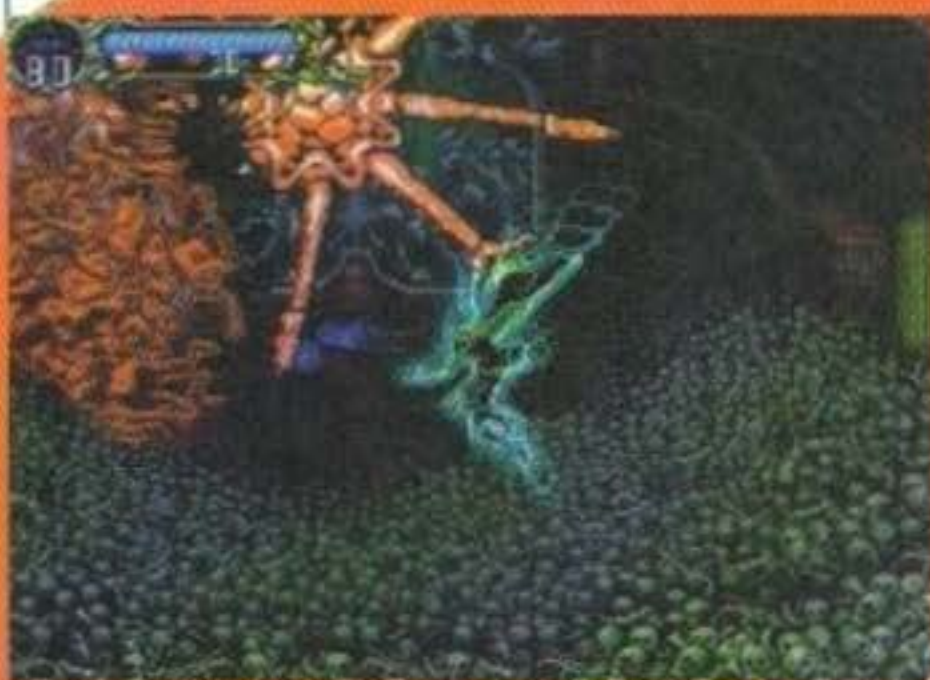
GRAFICA
La ricostruzione degli stadi è fantastica, e i movimenti dei giocatori sul campo sono piuttosto realistiche

SONORO
Alcuni effetti ben fatti, musiche di contorno sufficienti

SFIDA
Esistono molte opzioni da provare, ma se non vi piace questo sport non ne vedrete più della metà

Cruento

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: AZIONE
CASA: KONAMI
N°GIOCATORI: 1

DRACULA X

Sono stati necessari quasi due anni di sviluppo, ma finalmente, l'atteso seguito della saga di *Castlevania* è arrivato su PlayStation, in tutto il suo splendore. Intitolato *Dracula X*, il gioco, prende il via dalla fine dell'ultimo episodio apparso su SuperNes, e cioè, dallo scontro finale con Richter Belmont e il conte Dracula in persona. Tuttavia, si tratta solamente di una scena introduttiva, anche se giocabile, e la storia del titolo, così come il protagonista, non seguono più la trama lineare dei capitoli precedenti. In poche parole, dopo la vittoria di R. Belmont nei confronti di Dracula, l'antico vampiro viene resuscitato dal malvagio Shaft, un potente sacerdote, padrone delle arti magiche. Il giocatore, questa volta nei panni del giovane Alucard, (e non più di Richter, misteriosamente scomparso), figlio di Dracula, dovrà tentare di ristabilire la pace, sconfiggendo ancora una volta il padre, e il suo esercito di creature demoniache: cambia la trama e il protagonista quindi, ma l'antica lotta tra bene e male, rimangono fedeli alla saga di *Castlevania*. Parlando del gioco vero e proprio, *Dracula X* è essenzialmente un titolo basato sull'azione, anche se procedendo nel corso dell'avventura, vengono introdotti alcuni enigmi, oltre a elementi caratteristici dei giochi di ruolo. Si tratta comunque di cose marginali, anche se importanti, perché in fondo, l'abilità nei combattimenti e l'agilità nel saltare da una piattaforma all'altra, sono le cose che contano. Inizialmente, Alucard possiede un equipaggiamento abbastanza limitato, ma allo stesso tempo, grandi potenzialità. Nonostante questo, è chiaro che i primi nemici che incontreremo, saranno livellati alle capacità di attacco e difesa del nostro personaggio, con una difficoltà ben calibrata, ma crescente nel corso dei livelli. Il castello di Dracula, e cioè l'area di gioco esplorabile, è molto vasta, ma le sue innumerevoli locazioni, non sono accessibili fin dall'inizio: proseguendo, livello dopo livello, Alucard entrerà in possesso di armi nuove, magie e trasformazioni, che consentiranno di visitare luoghi e stanze, altrimenti inaccessibili. Il gioco, può così essere paragonato a una specie di puzzle, che lentamente prende una forma e si ricompone sotto gli occhi del giocatore. Il castello è infatti suddiviso in una serie di aree principali, tutte comunicanti l'una con l'altra, e in molti casi, è necessario rivisitarle più di una volta, quando il protagonista, sarà entrato in possesso degli "item" particolari, in grado di sbloccare alcune porte, pareti nascoste, e cose di questo tipo. Gli oggetti recuperabili, sono innumerevoli, e comprendono armi nuove e sempre più potenti, armature, scudi, magie di ogni tipo, senza contare il vasto numero di pozioni e cibarie, necessari per reintegrare i punti energia e magia, oppure proteggersi da certi tipi di attacchi.: l'inventario completo è a dir poco enorme ed è richiamabile in qualsiasi momento, sotto forma di menu. Nel corso dell'avventura, Alucard può anche cambiare la propria forma, al fine di superare ostacoli, e raggiungere zone nascoste dell'area di gioco: all'occorrenza, il nostro eroe può

Questo serpente sotterraneo, non è altro che il frammento di un boss che incontrerete in seguito.

Questi due sgherri sono in grado di effettuare attacchi combinati a danno del povero Alucard.

Gli attacchi a distanza di queste creature sono a dir poco temibili.

http://www.oldgamesitalia.net/

diventare una nuvola di vapore, un velocissimo cane, oppure un gigantesco pipistrello. Come se non bastasse, sono anche presenti un vasto numero di attacchi speciali, attivabili con delle semplici combinazioni di tasti. Un'altra caratteristica molto interessante, consiste nella possibilità di selezionare degli "aiuti", ossia esseri indipendenti, capaci di seguire Alucard in maniera autonoma, per proteggerlo e svolgere determinate funzioni: una volta recuperati gli item necessari, infatti, si può contare sull'aiuto di un piccolo demone, una fatina, una gigantesca spada parlante, e altro ancora. In virtù delle caratteristiche sopra elencate, gli appassionati della serie, troveranno in questo seguito, una varietà di situazioni completamente sconosciuta nei vecchi episodi. Tutto è estremamente curato e complesso, ma allo stesso tempo così intuitivo ed accessibile, che ogni persona con un minimo di dimestichezza in questo tipo di giochi, non dovrebbe avere problemi nel procedere nell'avventura. Parlando della qualità della realizzazione, bisogna dire che i programmatori di casa Konami, hanno sviluppato internamente questo titolo, e dopo due anni di lavoro, i risultati sono visibili immediatamente, iniziando a giocare : dimenticatevi pure del seguito di Contra, letteralmente macellato da un team esterno di origine americana, perché questo nuovo episodio di *Castlevania*, è quanto di meglio si potesse desiderare, da un sequel in versione 32bit. Fatta eccezione per alcuni elementi presenti nei fondali, la grafica poligonale è ridotta veramente al minimo, lasciando spazio ad un bellissimo stile bidimensionale, capace di far letteralmente sognare, ogni seguace della saga che si rispetti. Tutto (o quasi), è infatti realizzato con sprite di ottima fattura, e il vantaggio delle immagini disegnate a mano, è qualcosa di indescrivibile in un gioco di questo tipo.

A partire da Alucard, il cui design e il numero di animazioni rasenta la perfezione assoluta, tutto è estremamente curato e dettagliato all'inverosimile, con un numero di colori, effetti e giochi di luce, a dir poco impressionante.

La quantità di parallasse (fino a sei livelli) e l'eccellente stile grafico di ogni singolo livello, conferiscono al gioco un atmosfera senza precedenti, che raramente è stata eguagliata, nel panorama bidimensionale. La cosa è ancor più accentuata dalle fantastiche musiche che accompagnano, livello dopo livello, nel corso del gioco : anche in questo caso, la Konami ha veramente operato miracoli, e penso che le varie colonne sonore, siano il massimo desiderabile in un titolo come questo. Insomma, se ancora non l'avete capito, *Dracula X* è un gioco da avere assolutamente, sia per l'estrema giocabilità e sfida, sia per una grafica e sonoro, difficilmente descrivibili, nelle (purtroppo) poche righe di questa recensione. Ciò non toglie che fa parte di un genere che deve piacere per essere apprezzato...

• ***Max***

Si Ringrazia Action Game (MI)

Gli effetti di luce presenti nel gioco sono a spettacolari.

DRACULA X

In un panorama videoludico, quasi esclusivamente dominato da poligoni e grafica in 3D, i cari e vecchi sprite stanno attraversando un momento infelice. Comunque sia, i due stili possono convivere, e, se in molti generi i poligoni costituiscono una scelta azzeccata, in titoli di questo tipo, il 2D rimane la strada migliore. La Konami, sembra aver capito questa filosofia, e per la gioia degli appassionati, ha magicamente risvegliato il potere bidimensionale, sopito da troppo tempo. Questo nuovo episodio di *Castlevania*, è fenomenale sotto questo punto di vista e gli appassionati, difficilmente ne rimarranno delusi. Oltre all'aspetto visivo, *Dracula X* possiede una grande giocabilità, assicurata da un controllo intuitivo e una varietà di locazioni veramente elevata. Per ultimo, ecco poi le musiche : le più suggestive e meglio orchestrate, in un gioco di questo tipo.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ✓ ○ ○ P

9 — GIOCABILITÀ
I controlli sono perfetti e intuitivi, e gli unici problemi, potrebbero derivare dal testo dei menù, in lingua giapponese.

8 — GRAFICA
Magistrale uso della grafica bidimensionale, con ottime animazioni, dimensioni degli sprite, e un sacco di parallasse, presente nei fondali.

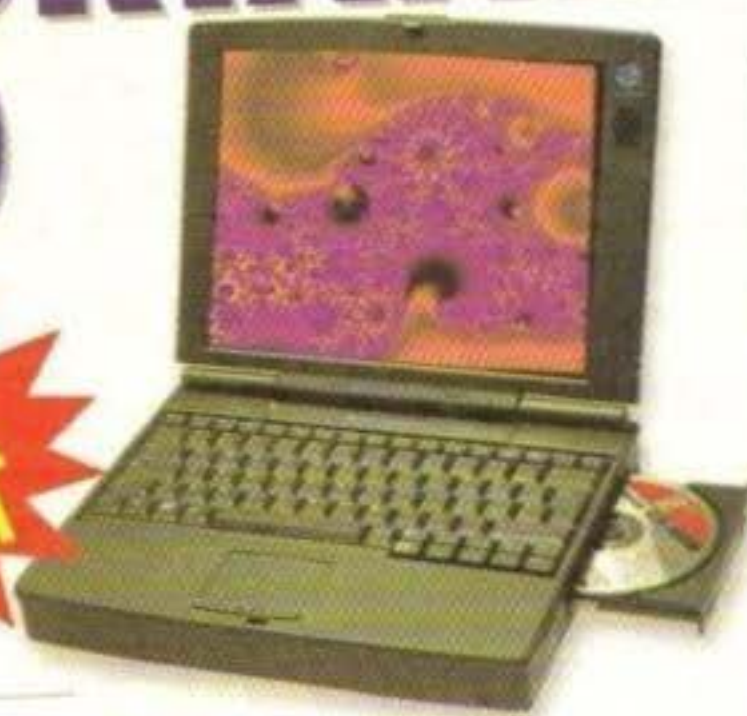
8 — SONORO
Effetti riusciti e le più belle musiche, mai ascoltate, in un gioco di questo tipo.

9 — SFIDA
Molto alta, grazie alla vastità dell'area di gioco: quando crederete di essere arrivati alla fine, scoprirete di essere solamente a metà strada!

90 Sanguinario

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista di computer che ti fa capire tutto.

Dalla prima all'ultima parola

GENERE: PIATTAFORME
CASA: BMG
N°GIOCATORI: 1

SPIDER

Viaggi sulle ossa di un dinosauro, pericolose "gite" all'interno di un vulcano, esplorazioni di laboratori, strade e fogne e altro ancora. Se pensavate che la vita di un ragno fosse solo una ragnatela e qualche pranzo a base di mosche, allora con *Spider The Video Game* dovrete rivalutare completamente la bistrattata figura dei ragni. Infatti, *Spider* vede il giocatore calarsi nei pelosi panni di un minaccioso insetto biomeccanico, capace, se ben guidato, di arrampicrasi su muri, tessere tele e raccogliere parti meccaniche tipo zampe lanciamissili o lanciafiamme elettrici e che scaricano gas nocivo.

Realizzato dalla BMG, forte del successo natalizio di *Pandemonium!* (GP di dicembre 92%), *Spider* presenta lo stesso motore grafico del suo predecessore, ma è stato realizzato da un altro team di sviluppo, tale Boss Studio (la realizzazione di *Pandemonium!* era stata affidata alla Crystal Dynamics). Adottando il medesimo motore grafico, ritroviamo anche lo stesso caratteristico scrolling che può sembrare in 3D, ma che in 3D non è; in effetti, al giocatore è lasciata la possibilità di muoversi solo sugli assi orizzontali e verticali, ma a seconda dello scrolling adottato dalla CPU ciò potrebbe voler dire muoversi in profondità se il livello, o parte di esso, prevede una sezione in cui il nostro mefitico ragno sia visto dal retro. La grafica è realizzata interamente grazie all'uso di poligoni che svolgono più che bene il loro lavoro. Le ambientazioni sono, fortunatamente, piuttosto varie, e a volte risultano decisamente

Lo schema verde, a forma di ragno, posto sul fondo dello schermo, indica lo status del nostro piccolo eroe.

Come ogni insetto che si conosca, anche il protagonista di *Spider* odia, appassionatamente, il fuoco...

te ottimamente e, pur sembrando strano, ci si ritrova con naturalezza a sparare un missile a ricerca (con tanto di mirino) a una sotto specie di ape, così come ci si diverte a bruciare un vermone con il relativo lancia fiamme.

Come spesso accade in questo tipo di giochi, anche in *Spider* esistono dei piccoli bonus che, se raccolti in un certo quantitativo (i soliti 100, da *Mario* in poi è sempre stato così), possono regalare una vita. Naturalmente, scopo del gambuto insetto è quello di affrontare tutti i livelli trovandone l'uscita. A tal proposito, è doveroso sottolineare come molti livelli possano essere affrontati a piacimento o da destra verso sinitra o il contrario, inoltre, in quasi tutti gli schemi

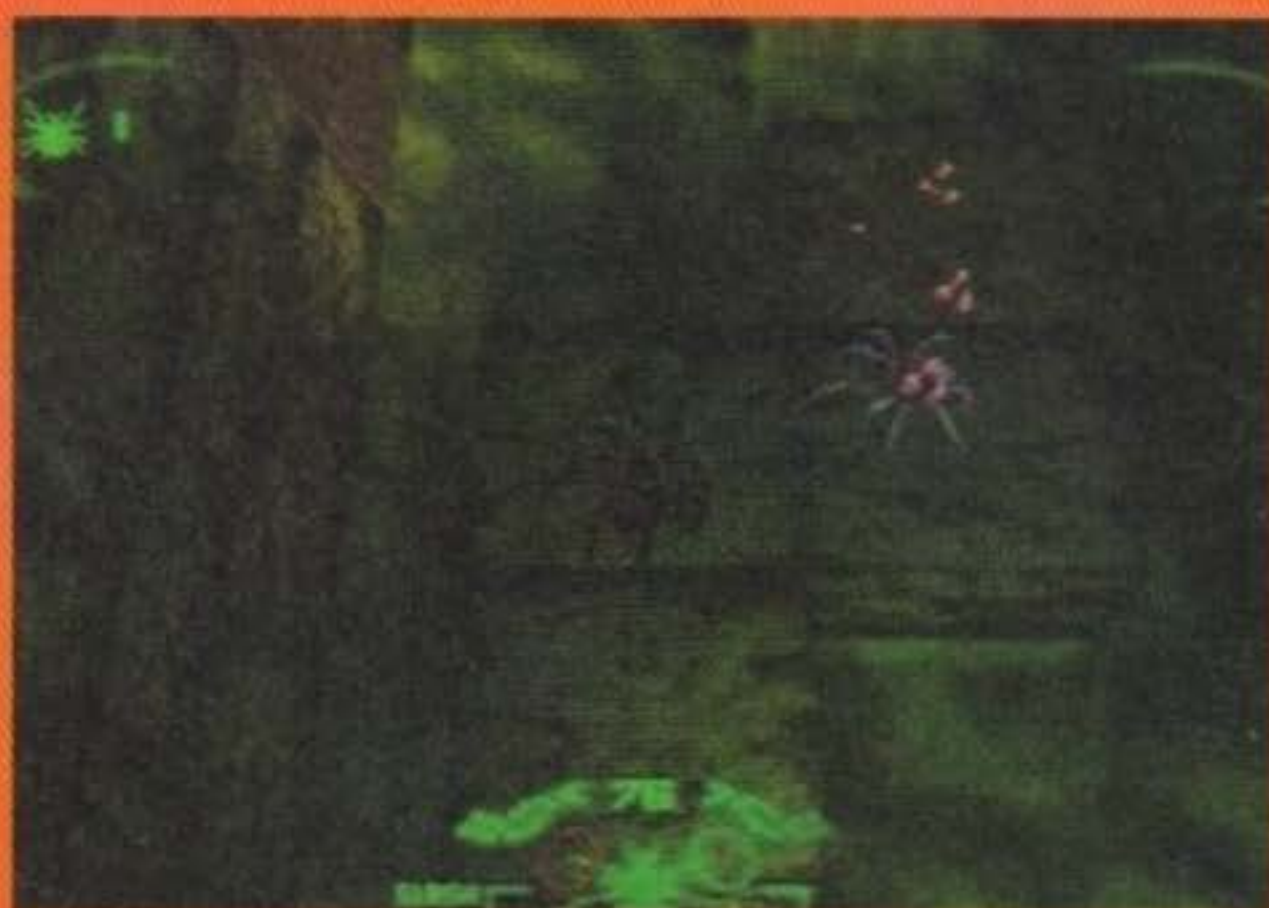
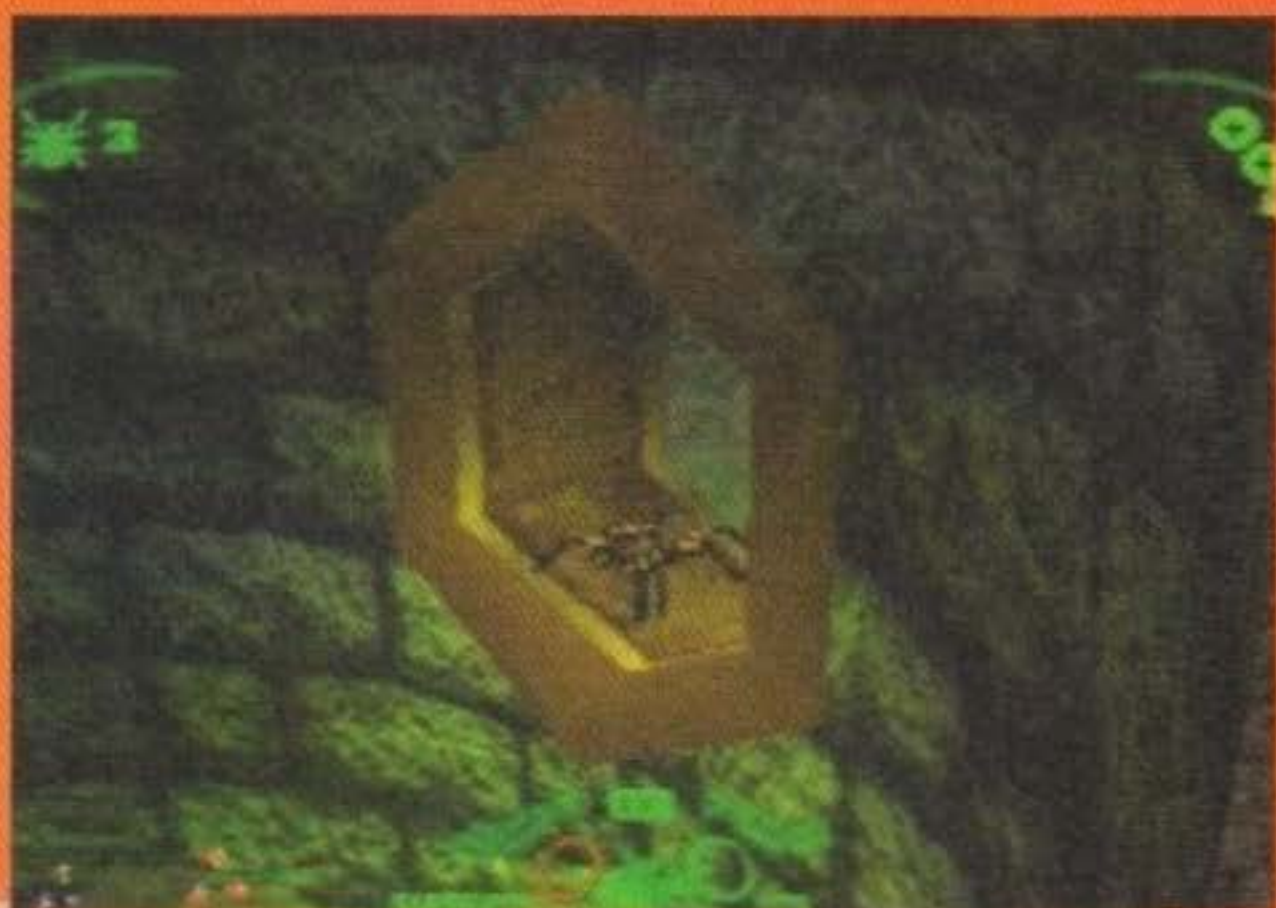
inspirate (come in alcuni schemi del museo) come occasionalmente possono apparire assai piatte e monotone (i livelli "cittadini", per esempio).

Le movenze del ragno sono rese abbastanza bene, e le otto piccole zampe si muovono realisticamente, così com'è ben fatto il penzolio dovuto a una particolare mossa che permette al ragno di tessere una piccola quantità di tela e ondulare dall'alto per recuperare bonus e armi varie.

A proposito delle già citate armi, va detto che tutte sono realizza-

Evitare i punti più pericolosi è imperativo. Dopo aver subito due soli colpi il nostro aracnide passerà tra i più.

Esistono svariati tipi di armi da raccogliere durante il gioco, ma non c'è dubbio che il lanciafiamme è la migliore.

Anche se può dare l'impressione di sfruttare il 3D, è solo un'illusione...

le uscite sono multiple e, per passare un determinato quadro, occorre trovare un buon numero di uscite. Non sempre si tratta di un'impresa facile, visto che in molte occasioni è richiesta una precisione millimetrica, e il ragno può subire solo due colpi prima di morire. Bisogna anche dire che la difficoltà del gioco, seppur generalmente ben calibrata, può in più punti risultare fin troppo elevata, per colpa di alcuni passaggi a dir poco frustranti, difetto che potrebbe rendere le cose difficili per i giocatori meno esperti, tenendo conto anche del fatto che i livelli sono numerosi (6 schemi per un totale di 30 di livelli, più o meno). Il sistema di controllo si rivela piuttosto comodo con due tasti per colpire (uno per l'attacco con le zampe anteriori, uno con le zampe posteriori), si può avere un'arma per zampa, ma va comunque scelta quale usare, un altro tasto è deputato al salto e, infine, uno per interscambiare le armi. Purtroppo il controllo del ragno e le collisioni con gli altri poligoni, siano questi nemici o parti di un livello, non risultano estremamente precise così da far risultare il gioco ancora più frustrante in alcune sezioni, dove si muore proprio senza potersene addossare la colpa.

In definitiva, *Spider* è un ottimo gioco, che unisce una buona giocabilità a una certa varietà di ambientazioni (almeno nei livelli avanzati), fondendo il tutto con una longevità degna di nota, ai tempi d'oggi.

• *Zave*

Alcune ambientazioni sono altamente ispirate. All'interno del palazzo, il nostro ragno biomeccanico dovrà farsi largo tra mille insidie.

A volte gli effetti luce possono confondere, ma si fa presto l'occhio...

SPIDER

Se vi era piaciuto *Pandemonium!* potete tranquillamente comprare *Spider*, visto che bene o male i due titoli si assomigliano notevolmente. Forse a *Spider* manca un po' di originalità. Per il resto si tratta di un ottimo platform, dotato di una grafica eccellente, con un uso dei colori impeccabile ed effetti di luce ben fatti. La difficoltà crescente, e l'obbligo di trovare un certo numero di uscite per poter passare un livello, obbligano il giocatore a esplorare a fondo ed è una fatica che si fa volentieri. La possibilità di usare la memory card aiuta senza dubbio nell'impresa di arrivare al termine del gioco. Resta il fatto innegabile che se si fosse prestata maggior attenzione alle collisioni tra i poligoni alcune sezioni non sarebbero risultate tanto frustranti, fortunatamente la voglia di vedere cosa c'è dopo dà la forza di affrontare anche tali situazioni.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ✓ ○ ○ P

7 — GIOCABILITÀ
Alcune incertezze nelle collisioni tra i poligoni rendono le cose pesanti e frustranti, ma non ingiocabili del tutto

8 — GRAFICA
Anche se alcuni schemi sembrano un po' piatti, altri sono realizzati veramente bene e gli effetti di luce, come la scelta dei colori, sono realizzati ottimamente

9 — SONORO
La quasi totalità delle musiche risultano di grande atmosfera e, oltretutto, sono piuttosto caratteristiche

8 — SFIDA
Spider si rivela una buona sfida anche per i giocatori più esperti e i tanti livelli lo rendono un titolo lungo e tutto da esplorare

84

Diverso

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: PIATTAFORME
CASA: SEGA
N°GIOCATORI: 1

SONIC 3D

Una rivisitazione a 32-bit di *Sonic 3D* è il primo Sonic ad apparire su Saturn. Niente male, vero? Il fatto che il Saturn, nella sua illustre storia, non abbia mai avuto una versione di *Sonic*, personaggio simbolo di casa Sega, è abbastanza sorprendente. Cosiderando la popolarità del giovane e simpatico animaletto, e la sua conclamata condizione di mascotte della Sega, ci saremmo aspettati una sua apparizione sulla piattaforma della nuova generazione ben prima di adesso. E così, dato che i seguaci delle macchine da gioco avevano cominciato a rizzare le antenne dopo che *Sonic 3D* si era abbattuto come una tempesta sul Mega Drive, quale modo migliore per portare la sua testa spinosa su Saturn, se non clonando un gioco già superbo, aggiugendovi alcuni accorgimenti a 32-bit e permettendo ai cervelloni del Sonic Team di dire la loro in materia. Quale modo migliore, appunto.

Come al solito, si può saltare sulle TV e il loro contenuto esplode. Qui potete ricevere un'invincibilità limitata.

Ficcando la testolina spinosa dentro queste freddissime nuvolette si diventa dei blocchetti di ghiaccio.

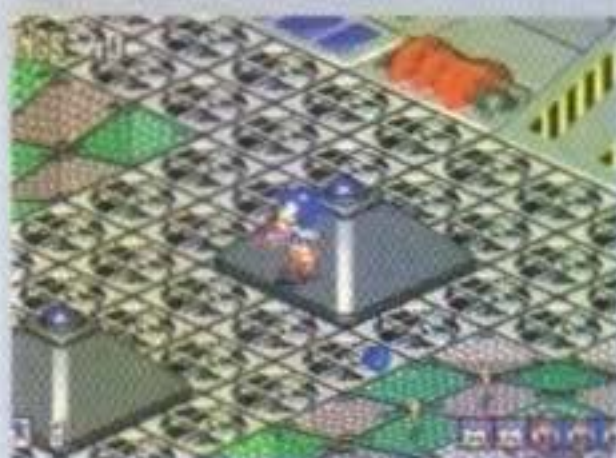
Aspettarsi che *Sonic 3D* sia migliore su Saturn -almeno per la grafica- rispetto alla versione Mega Drive non mi sembra un ragionamento irragionevole. Ma, purtroppo, per il vostro 16-bit gigante non troverete niente di più eccitante che scimmie che si arrampicano sugli alberi, qualche livello con il trucco rifatto e un Sonic completamente renderizzato. L'aver sentito parlare di un coinvolgimento del Sonic Team, rendebbe elettrizzato chiunque, ma purtroppo sembra che il loro leggendario e ispirato tocco magico sia tristemente scomparso durante la realizzazione delle sei aree del gioco.

Lo schema dei livelli è sempre lo stesso, con ogni parte composta di due atti, più un atto finale nel quale ce la si dovrà vedere con quella rumoreggiante carcassa di Robotnik. In ogni livello si dovranno collezionare cinque Flicky, piccole e graziose creature che è possibile racimolare correndo o saltando verso vari animali che vagano all'interno dell'area di gioco. I Flicky, quindi, seguono Sonic durante il suo girovagare fino a quando non giunge al tunnel di fine schema, che porta a quello successivo.

Il gioco è reso più gustoso dall'introduzione degli anelli, raccogliendo 100 dei quali, come sempre, si ottiene un vita extra. Comunque, trappole, missili fiammeggianti e animali errabondi faranno di tutto per impedirvi di completare la vostra collezione. In ogni caso, però, tutto risulta

GLI STAGE DELLA PAURA

E così, dopo aver raccolto il numero richiesto di anelli, e averli consegnati ai vostri poveri amici, Tails o Knucles, potrete finalmente sollazzare la vostra anima videoludica con gli Special Stage. Un segno dell'intervento divino del Sonic Team, meraviglioso da guardare, e che consente una gioiosa fuga dalla vita di tutti i giorni. Come in *Sonic 2* su Mega Drive, gli Special Stage vi consentono di sfrecciare all'interno di un'iridescente pista da bob (con la telecamera felicemente piazzata alle vostre spalle), nel tentativo di collezionare abbastanza anelli per superare il successivo checkpoint. Nel caso non ci riusciate, il gioco finisce. Se invece si riesce a giungere al termine del tortuoso percorso, il premio è un meraviglioso Chaos Emerald. Le cose sono rese più difficili da file di aculei e di mine, pronte per separare la vostra piccola testa blu dal resto del corpo. Colpendo una bomba il numero degli anelli che si possiede scende a zero -come anche nel gioco- il che vuol dire che quelli che rimangono nelle vostre capacissime tasche difficilmente vi permetteranno di andare avanti. Difficile ma -oh- troooppo bello.

http://www.oldgamesitalia.net/

terribilmente simile alla versione per Mega Drive. La nuova caratteristica introdotta dal Sonic Team, invece, consiste nel fatto che trovando gli amici di Sonic, Knuckles o Tails, e dando loro più di 50 anelli, è possibile accedre agli Special Stages, dei quali parliamo nel box "Gli Stage della paura".
A parte questo, comunque, non riuscirete a trovare nessuna altra novità, che non sia il nuovo sistema di mappatura, o l'introduzione completamente renderizzata, o un paio di nuovi accorgimenti grafici: tutto questo dimostra una certa pigrizia da parte della Sega. Il motto squadra che vince non si cambia, è, senza dubbio, una formula di comodo che funziona sempre, ma se si è in ballo con una macchina più grande, migliore e molto più potente, allora credo che i possessori meriterebbero un prodotto migliore.
Qualcosina è cambiata, ma, benché non si possa negare il fatto che questa conversione di *Sonic 3D* sia comunque estremamente divertente, se siete gli orgogliosi possessori di un Mega Drive e di un Saturn, vi chiederete voi stessi quale siano le differenze tra i due giochi. O compratore saggio, se già possiedi *Sonic 3D* a 16-bit, sappi che pagare 100 sacchi per questa versione non è certamente una grande idea. Perché, semplicemente, non ne vale la pena.
Il debutto di Sonic sul Saturn poteva essere un grande evento, ma averlo ridotto a un lavoro affrettato e senza ispirazione, che non offre molto di più di quanto Mega Drive non possa dare, non gli rende giustizia.

• My Lord

SONIC 3D

Che Sonic stia al Saturn come Mario sta al Nintendo 64, è fuori dubbio. Ma la cosa che stupisce è che non è certo il porcospino della Sega ad avere dato il la al lancio del 32 bit della grande "S". Questo non è accaduto né quando la macchina è stata immessa sul mercato, né tanto meno ora che avrebbe potuto rilanciarla con una realizzazione fuori dal comune. Bisogna intendersi: Sonic 3D non è un brutto gioco, è divertente e frenetico quanto basta, ma ciò non riesce a farci togliere dalla testa che si poteva realizzare qualcosa di molto più adatto alle capacità del Saturn, e non una mera trasposizione dell'ultimo titolo per Mega Drive che vedeva il porcospino come protagonista. Sinceramente si poteva fare qualcosa di più, ma se non avete più un Mega Drive, e rimpiangete i tempi felici passati con Sonic, non fatevi scappare questo *Sonic 3D* a 32 bit...

AGIRE E PENSARE

GIOCABILITÀ
Gli Special Stage sono bellissimi, così come le aree, ma le azioni diventano alla fine un po' ripetitive

GRAFICA
È ancora bella nelle ambientazioni, veramente, ma ci si accorge che si sarebbe potuto fare di meglio

SONORO
Sempre la stessa musica, ma con l'introduzione del CD è diventata migliore. Ora ha un ritmo più coinvolgente

SFIDA
Non c'è molto di nuovo, e se già avete la versione per Mega Drive...

76

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPORTIVO
CASA: EA
N°GIOCATORI: 1/4

LA CLASSE NON È ACQUA

Eccovi una veloce descrizione delle caratteristiche di questa versione di *Fifa 64*. Non le trovate in nessun'altra versione di *Fifa*, fortunatamente...

FIFA 64 CAM
Una visuale studiata per sfruttare le potenzialità del N64, ma in realtà non è altro che l'ennesima visuale. La sua posizione è leggermente più in basso della Tele Cam. Pur promettendo qualcosa di rivoluzionario, non offre nulla di più rispetto alle altre otto. Un altro esempio di come si possano non utilizzare le potenzialità del N64.

FIFA

Hype, parola anglosassone dall'oscuro significato. Effettivamente è alquanto difficile rendere con un solo termine in italiano il significato di "hype". Il concetto, comunque, di hype sarebbe tutto il rumore e l'attesa per un prodotto che, in teoria, dovrebbe essere un piccolo capolavoro. Già all'uscita della prima versione di *Fifa International Soccer* (novembre '94 per Mega Drive) qualcuno lanciò un grido d'allarme: "Don't believe the hype". Ovvero, in poche parole, non fatevi infinocchiare, il gioco è brutto, ma tutti ne parlano bene. La saga di *Fifa* è stata perennemente martoriata dai puristi del genere, che reputavano il gioco della Electronic Arts un titolo di media qualità.
Oggettivamente si può dire che le prime versioni del gioco erano divertenti come pochi altri giochi di calcio lo erano stati, e le due versioni migliori, probabilmente, rimangono quella per 3DO e l'edizione '95 per Mega Drive. Dall'inserimento del Virtual Stadium in poi, avvenuto in *Fifa '96*, le cose sono velocemente peggiorate. Mentre *Fifa '96* per PC era, in fin dei conti, un buon titolo, estremamente divertente e immediato, le versioni per le console a 32 bit non riscossero un grande successo. Infine, quest'anno abbiamo toccato il fondo con *Fifa '97* per PlayStation e Saturn, anzi credevamo di aver toccato il fondo, perché non avevamo tenuto conto di *Fifa 64*.
Atteso da molti mesi, addirittura prima di *J. League Perfect Striker* (Konami), *Fifa 64* ha subito alcuni ritardi che hanno permesso alla EA di far uscire per prima questa versione PAL. Purtroppo i programmatori devono far parte della peggior specie, di quelli che non ascoltano assolutamente le critiche mosse dalla stampa specializzata e continuano diritti per la loro strada. Oppure il motivo è un altro, squadra che vince non si cambia. *Fifa '97* non ha vinto? Chiedete al vostro negoziante di fiducia quante copie del gioco ha venduto lo scorso Natale.
La potenza del Nintendo 64 avrebbe dovuto rendere l'aspetto grafico di *Fifa 64* uno spettacolo senza precedenti tra i giochi di calcio, invece l'unico contributo portato dal gioco è stata una bella lezione su come si possa utilizzare male il famigerato anti-aliasing. I giocatori, realizzati con poligoni, dovrebbero godere dei benefici effetti dell'anti aliasing nello stesso modo in cui ne godono quelli di *Perfect Striker*, ovvero risultando delle strutture poligonali, ma talmente ben rifiniti (la parola che meglio rende l'idea sarebbe "smussati") che assomigliano quasi a degli sprite in bitmap. In *Fifa 64* la Electronic Arts deve aver calcato troppo la mano e sembra che tutto il gioco sia immerso in una fastidiosa foschia, come una foto non a fuoco, oppure, meglio ancora: come una mattina di dicembre in Val Padana...
Ne risentono anche le animazioni che fanno sfoggio del Motion Blending (ribattezzato affettuosamente Motion Bleeding), ma ciò non rappresenta per forza di cose un bene. Il problema è che i

In *Fifa 64* il Brasile utilizza una strana maglia color oro, mentre l'Inghilterra ha una divisa bianca. Altri errori...

La Tele-Cam, che in teoria dovrebbe offrire una visuale televisiva, si rivela troppo confusa.

Queste due foto mostrano l'esagerata elasticità delle reti.

http://www.oldgamesitalia.net/

PIP(PA) VIEW

Può sembrare interessante, ma ben presto vi renderete conto di quanto sia inutile. In teoria, dovrebbe essere una piccola finestra che vi permette di vedere la posizione dei vostri giocatori durante l'impostazione di un'azione. Diteci, però, quanto tempo avete da perdere nel consultare tale schermata durante un contropiede!

GONFIA LA RETE

La rete si gonfia? Questa è una delle tante domande che gli appassionati di videogiochi di calcio si pongono prima di comprare un gioco. In *Fifa 64* le reti si gonfiano, anche troppo. Il risultato è che le reti sembrano uscire direttamente da un fumetto di Tira Molla.

ISOMETRIA A RENDERE

Niente di troppo impressionante. Dov'è la libertà di cui avevamo usufruito con l'Individual Positioning Menu della squallida versione PlayStation? Usate un 3-5-2, quindi provate a spostare i centrali laterali in difesa e vi renderete conto che potete smuoverli solo di qualche millimetro. Siamo senza parole...

GIOCATORI LIPPA

Giocatori più veloci? Mah, se lo dicono loro... Non c'è molto da dire in realtà.

movimenti degli atleti risultano scattosi e tutt'altro che fluidi, come se qualcuno si fosse divertito a gambizzare i poveri calciatori con un'ascia.

Se comunque *Fifa 64* fosse divertente, si potrebbe passare oltre ai suddetti difetti, ma purtroppo *Fifa 64* fallisce pesantemente anche in un punto cardine di ogni videogioco, il sistema di controllo. Il joypad del Nintendo 64 può essere la periferica migliore che si sia mai vista se il sistema di controllo di un gioco viene settato da degli esperti (*Mario 64, Perfect Striker, Mario Kart 64*), ma è anche vero che può risultare ostico fino all'inverosimile se settato da degli incompetenti. E alla Electronic Arts non si devono essere impegnati troppo, se anche solo per eseguire un tackle degno di tal nome occorre esibirsi in combinazioni degne del miglior picchiaduro. Il tutto mentre l'avversario computerizzato si esibisce in veloci (sempre più dei nostri) contropiedi e ci infila per l'ennesima volta. Anche la calibrazione di alcuni movimenti dei calciatori appaiono leggermente approssimativi (come alcuni passaggi corti che sono in realtà più lunghi dei cross alti). Un brutto anno per l'Electronic Arts.

• *Zave*

FIFA 64

Come già detto nella recensione, il pubblico sembra aver apprezzato *Fifa '97*, secondo i dati di vendita. Dal punto di vista del marketing, quindi, l'EA ha centrato un'altra volta l'obiettivo. Siamo sicuri che chiunque abbia comprato un Nintendo 64 PAL o ha intenzione di farlo nei prossimi tempi, comprerà *Fifa 64*, essendo questo l'unico gioco di calcio per la versione europea del N64 ("e poi è Fifa!"). In questo senso *Fifa 64* sarà, probabilmente, un successo. Ma la delusione, dopo aver visto il gioco all'opera è veramente indicibile. Non solo *Fifa 64* appare grossolano e superficiale tecnicamente, anche dal punto di vista del controllo e della giocabilità siamo messi male. La sensazione, giocando a *Fifa 64* è che la EA abbia voluto semplicemente buttare sul mercato qualcosa con scritto *Fifa* e N64 sulla scatola.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 5

Troppo complicato il metodo di controllo, la CPU vi sbeffeggia come e quando vuole, facendo aumentare la frustrazione e il livello del fegato

GRAFICA 7

Da vicino non sarebbe malissimo, ma negli altri casi appare confusionaria, poco nitida e comunque inaccettabile per un Nintendo 64

SONORO 7

Il commento in Inglese risulta ancora una volta approssimativo, ma nonostante tutto il pubblico si fa sentire

SFIDA 5

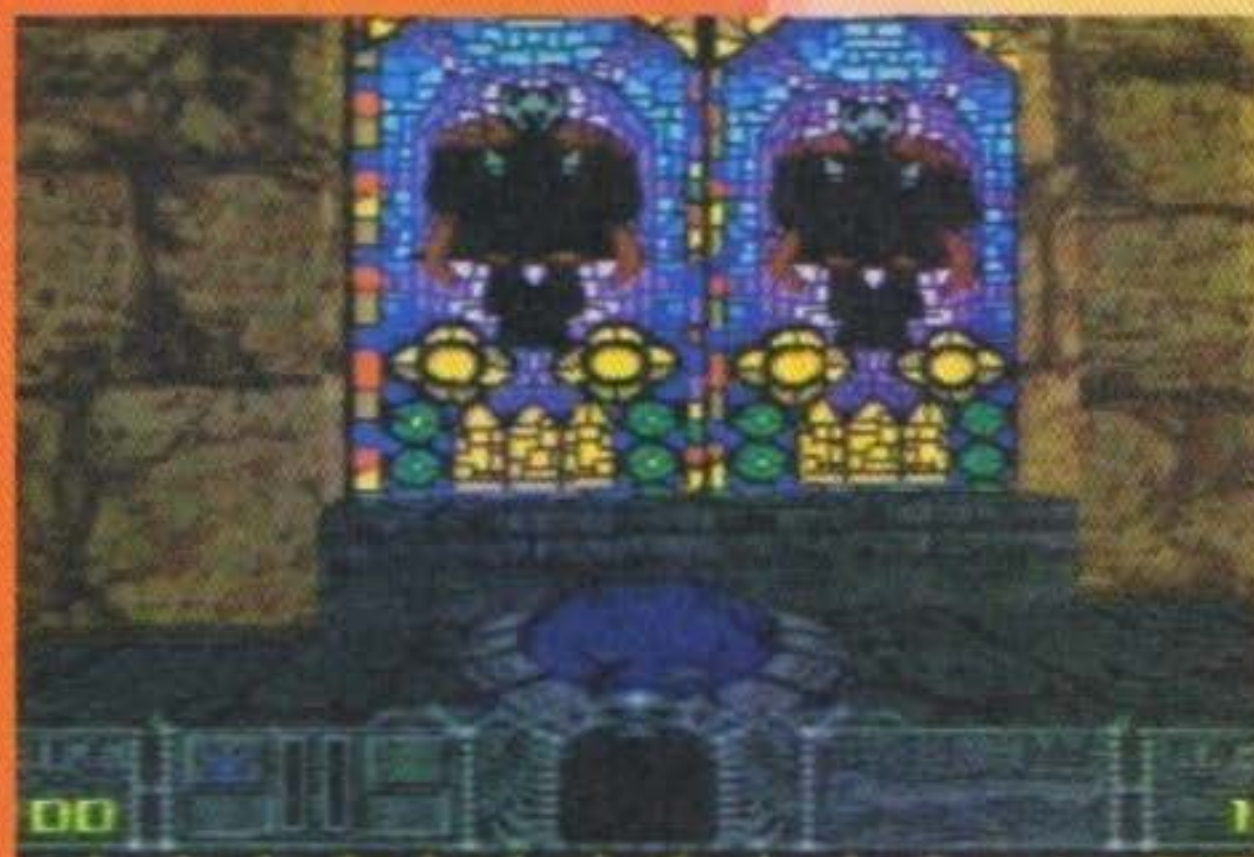
Molti compreranno *Fifa 64*, ma solo per il suo nome. Se potete, salvatevi

Indecente

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPARATUTTO
CASA: GT INTERACTIVE
N°GIOCATORI: 1

HEXEN

Dopo *Doom* e *Final Doom*, ecco arrivare, per la nostra PlayStation, la conversione di un altro titolo della Id Software: *Hexen*. Nella dimensione denominata Cronos, si trova il mondo di Hexen. Korax, il cattivo di turno, un serpent-rider, ovvero un viaggiatore dimensionale in cerca di nuovi mondi da distruggere, è arrivato a Hexen e ha soggiogato l'intera popolazione. Korax ha affidato il controllo del nuovo mondo ai rappresentanti dei tre poteri: la Legione, comandata dal maresciallo Zedek, la Chiesa, guidata dal gran patriarca Traductus, e il Regno della magia all'arcimago Menelkir. Korax, però, ha lasciato aperto il varco tra Hexen e il suo castello. Ed è qui che entrate in scena voi, che avete il compito di distruggere definitivamente il male, attaccandolo direttamente nelle sue terre, impersonando uno degli unici tre individui scampati al dominio di Korax: Baratus, lottatore della legione, Parias, sacerdote della chiesa e Daedolon mago appartenente all'arcano. Dopo maree di sangue sparso con fucili a cannemozze e cannoni al plasma, ecco un titolo di chiara impronta fantasy, e più che uno sparatutto essenziale come *Doom*, *Hexen* si rivela un gioco più completo e meno lineare.
Oltre alle solite armi, chiavi e kit medici per guarire le ferite, in *Hexen* troviamo un buon numero di oggetti come corazze, scudi, elmi, e in più degli artefatti tipo pozioni, fiale magiche ecc. Un'altra differenza dal capolavoro della Id Software si trova in un più ampio ventaglio di azioni

Colpendo le vetrate è possibile scoprire oggetti utili oppure passaggi segreti che permettono di raggiungere la fine del livello.

Alcuni nemici sono più ostici di altri, ma fin quando non vi lanciano addosso i loro proiettili potete liberarvene a distanza.

che possono essere compiute, come correre, saltare, utilizzare oggetti, colpire, aprire porte o attivare meccanismi, visualizzare la mappa e l'inventario, guardare in su e in giù. Le armi presenti nel gioco sono quattro per ogni personaggio. Quelle utilizzabili dal guerriero sono degli enormi guanti chiodati, un'ascia, il martello del castigo e l'arma più potente del gioco ovvero la spada della quiete eterna; le armi del sacerdote sono la mazza del pentimento, il bastone del serpente, la tempesta di fuoco e la verga fantasma; in fine, ecco le armi del mago, ossia, la bacchetta di zaffiro, le schegge di gelo, l'arco della morte e ultimo, ma non per importanza, il flagello spargi sangue. Una caratteristica innovativa rispetto agli altri cloni di *Doom*, sta nel ritrovare e riunire le diverse parti dell'arma finale, che varia, come già detto, a seconda del personaggio utilizzato. Parlando dell'aspetto grafico del gioco, si può tranquillamente dire che la collaborazione tra la GT Interactive e la Raven per la realizzazione di *Hexen*, non abbia prodotto buoni frutti. Infatti, la grafica, è l'unico nota negativa del gioco. La velocità con cui si muovono i personaggi non rientra nella media: difatti, appena lo schermo si riempie di nemici, si notano vistosi rallentamenti, anche le texture in stile "Mondo Lego" non sono all'altezza della PlayStation.
Per quanto riguarda la giocabilità (minata dalla scarsa fluidità del gioco) è compromessa da evidenti errori nella collisione tra armi e nemici. Infatti, si riesce a colpire il vostro avversario da distanze inimmaginabili un po' come farebbe "Mr. Fantastic" dei Fantastici Quattro.

• Stalio & Olio

HEXEN

Un titolo diverso, da *Doom*, più completo e complesso (essendo stato realizzato diverso tempo dopo). Da un lato bello e divertente da giocare per la varietà e quantità di oggetti magici da utilizzare, dall'altro una qualità grafica e una velocità non proprio eccelsa. A compensare quest'ultimo difetto, è presente un buon sonoro, sia come musiche che come effetti, e una buona longevità con un discreto numero di enigmi e situazioni particolari. Una mezza delusione per chi si aspettava un sicuro hit, dalla casa produttrice del capostipite *Doom*, anche se, tralasciando i difetti grafici potrebbe essere un titolo adatto ai fanatici degli sparatutto in soggettiva. Titolo ben più adatto a chi preferisce le buon vecchie spade di ferro, mazze ferrate e aste magiche alle armi automatiche e cannoni a fusione, il tutto pervaso da un'atmosfera, logicamente, fantasy.

AGIRE E PENSARE

A ○ ✓ ○ ○ ○ P

7 — GIOCABILITÀ
Buona giocabilità, ma è necessario un po' di tempo per padroneggiare i comandi disponibili

7 — GRAFICA
Colorata e dettagliata ma poco definita, e con vistosi rallentamenti

8 — SONORO
Buone le musiche molto d'atmosfera, pochi gli effetti, sebbene vari e curati

9 — SFIDA
Lungo e complesso quanto basta e un po' di più, finirlo con tutti e tre i personaggi non sarà un impresa tanto facile

76

Arcano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPORTIVO
CASA: KONAMI
N°GIOCATORI: 1/2

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Sparatutto, picchiaduro a scorrimento e simulazioni calcistiche: queste sono le tre categorie di giochi che sulla console Sony hanno riscosso meno successo, o, perlomeno, quelle più povere di titoli interessanti. Tuttavia, se gli sparatutto si contano sulle dita di una mano e i picchiaduro a scorrimento praticamente NON si contano, di giochi calcistici ne troviamo in abbondanza. Ma, come sempre, quantità non implica qualità, per cui i vari *Goal Storm* (della stessa Konami), il sopravvalutato *Actua Soccer*, l'aberrante *Prime Goal Ex* e l'antiquato *ISSD* si sono rivelate delle mezze delusioni. Discorso a parte per *Adidas Power Soccer* che è un goco molto divertente, ma che sa offrire veramente poco a chi cerca, in una simulazione calcistica, qualche elemento di realismo.
International Superstar Soccer Pro giunge, quindi, come la manna dal cielo e, pur non rag-

CALCIATORE DI GIORNO

Come nelle precedenti versioni di *ISS*, quasi fosse un marchio di fabbrica, anche in *ISS Pro* i calciatori più caratteristici di una squadra sono stati realizzati in maniera particolarmente curata e risultano fedeli alla loro controparte in carne e ossa. Così Baggio ha un codino tutto poligonale, nuovo fiammante, Ravanelli i capelli albini, il numero 3 della nazionale si ritrova una bella chioma nera. Si riconoscono poi alcuni altri nomi famosi come il fetido Valderrama, Bergkamp e Seaman. In ogni squadra, più o meno, si trovano due o tre di questi "leader carismatici".

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNICAMENTE PARLANDO

Chi in un gioco di calcio cerca più che altro gli aspetti simulativi, dovrebbe dare una lunga occhiata a *ISS Pro*. Quest'ultima esperienza calcistica della Konami, infatti, si rivela come una simulazione molto accurata sotto più punti di vista, se solo ci si appassiona veramente, dedicandogli un po' di tempo per "scoprirlo". I titoli calcistici in cui la maggior parte delle azioni si costruiscono dopo precisi passaggi e lotte a centrocampo, sono quelli che si rivelano più curati e tecnici degli altri. Così anche in *ISS Pro* si lotta a centrocampo, in difesa ci si sente sempre pressati e in attacco non è facile trovare un buco per far passare la palla. Nonostante questo, se si è capaci di utilizzare al meglio gli schemi, e si ha una certa confidenza con le movenze degli atleti, allora si riesce a esprimere il proprio gioco al meglio.

Un altro aspetto curato è l'intelligenza artificiale dell'avversario, se pressato in difesa, allora non si prodiga in improbabili dribbling di tre o quattro attaccanti, bensì preferisce spazzare, gettando la palla in fallo laterale. Purtroppo la prevalenza degli avversari sulle palle alte rimane fin troppo irreale.

Graficamente è stata posta una cura quasi maniacale. Ogni giocatore si muove con estremo realismo e con un grazia non comune ai calciatori...

giungendo livelli qualitativi incredibili, può fregiarsi del titolo di miglior simulazione pedatoria per PSX. Si arriva a questa conclusione dopo non pochi dubbi e ripensamenti, infine fugati dall'esperienza. Con esperienza, naturalmente, vogliamo indicare il tanto tempo passato su *ISS Pro*. Ancora una volta le premesse non sono delle migliori: introduzione assente (ma in fondo trattandosi di un gioco di calcio...) e opzioni molto limitate. La presenza delle squadre nazionali, tra cui militano giocatori dall'aspetto familiare ma dai nomi inediti, permettono di organizzare una coppa del mondo (qui identificata come Coppa Internazionale), una lega internazionale, un'amichevole e tirare dei calci di rigore. Chi ha giocato a *Perfect Striker*, per SNES sempre Konami, o perlomeno si ricorda della recensione, saprà anche delle miriadi di modalità presenti che in *ISS Pro* sono state inspiegabilmente eliminate. Non è possibile allenarsi, prendere parte alla modalità scenario e inventare giocatori (tralasciamo il fatto di non poter scambiare i giocatori perché completamente inutile, trattandosi di nazionali).
Scelta la propria squadra e il livello di difficoltà, possiamo, se si disputa un'amichevole, scegliere anche le condizioni climatiche (sole, pioggia o nuvoloso), se svolgere la partita in notturna o, ancora, in che stadio disputarla: sono infatti presenti quattro stadi, probabilmente ricalcati da dei modelli giapponesi, comunque niente a che vedere con i tantissimi stadi veri di *Perfect Striker* per N64 (ma non erano le cartucce ad avere problemi di memoria?).
Fortunatamente, una volta che si scende sul campo si ha ben poco tempo per pensare a tutti i difettucci appena detti, si è travolti, infatti, da alcune sequenze veramente spettacolari. I ventidue atleti entrano in campo, con una carrelata su ognuno di loro degna del miglior Popi Bonnici e quindi iniziano a giocare. Le movenze sono realizzate ottimamente, se si decide di utilizzare la

visuale più ravvicinata, lo spettacolo grafico offerto da *ISS Pro* è senza dubbio il migliore mai visto su di una Psx (nel contesto dei giochi di calcio, naturalmente). Tanto in fretta ci si emoziona, quanto in fretta ci si rende conto che qualcosa non va. È il sistema di controllo che fa di tutto per rendere le cose più difficili al giocatore. I comandi sono molteplici, vengono utilizzati tutti i tasti del joypad, compreso il select.
Ovviamente, le cose diventano più facili dopo un po', ma con *ISS Pro* ci vuole proprio un bel po' di tempo per masterizzare al meglio i comandi e organizzare giocate al livello di quelle della CPU. Quest'ultima, infatti, si diverte a

Anche se i nomi dei calciatori non rispecchiano la realtà, alcuni di loro sono estremamente riconoscibili.

Alcune inquadrature sanno far rivivere, "realmente", una partita di calcio. Davvero niente male...

Le telecamere disponibili possono offrire una visione di gioco ampia.

umiliarci nel peggiore dei modi, infilando gol su gol, frutto di triangolazioni, tiri al volo e altre chicche del genere. Ciò è dovuto a un livello di diffciòltà forse un po' alto, ma naturalmente tutto è legato alla velocità con cui s'imparano i comandi.
Si diceva che graficamente *ISS Pro* è uno spettacolo, effettivamente i giocatori sono realizzati molto bene, anche se hanno il "baricentro più basso del mondo", come Di Livio (ovvero gambe corte e torace immenso). Si muovono fluidamente e con una certa naturalezza, anche se lo "stacco" tra un'animazione e un'altra è un po' meccanico. Il portiere risulta la figura animata in modo peggiore, perché troppo veloce e leggermente scattoso. Per il resto c'è veramente di che divertirsi, tra colpi di tacco e stop di petto, tutti realizzati egregiamente.
Il divertimento arriva proprio nel momento in cui si ha una certa confidenza con i movimenti possibili e quando si inizia a far uso delle tante strategie a disposizione. Chiunque cerchi la realtà più che la spettacolarità, trova in *ISS Pro* un prodotto da non perdere assolutamente.

• Zave

Certi aspetti del gioco sanno ampiamente soddisfare il gusto estetico.

Coliuto

FA NO 'L CINEMA!

Le visuali sono come sempre uno dei punti di forza delle simulazioni poligonali. Anche *ISSD Pro* presenta le sue belle quattro visuali, degne del miglior Fellini. Oltre alle classiche da lontano e quella base, ne ritroviamo una ravvicinata, particolarmente spettacolare, una che mostra il campo dal retro delle porte, similmente a *Worldwide Soccer* per Saturn. In quest'ultimo caso anche i giocatori assomigliano molto al piccolo gioiellino della Sega e l'impostazione di gioco risulta facilitata. Purtroppo nel caso in cui attacchiate da destra verso sinistra (cioè dall'alto in basso nella visuale "nuova") la camera non si sposterà in stile *Adidas Soccer* per riprendervi sempre dalle spalle, in modo tale da rendere il gioco un po' difficoltoso.

ISS PRO

Avevamo provato la versione giapponese del gioco poco tempo fa, ma avevamo preferito aspettare questa uscita europea per vedere se le cose miglioravano (e ancora in attesa della versione PAL della versione per N64, *ISS64*). Indubbiamente il punteggio si è alzato di qualche punto per la presenza delle squadre nazionali (contro la J.League delle prima versione) e di un commento in inglese e non in giapponese. Per il resto *ISS Pro* si attesta su livelli medio/alti in tutti i campi. Il sistema di controllo, come ampiamente spiegato, è piuttosto insufficiente, almeno finché non ci si prende la mano, allora tutto diventa abbastanza fluido e intutivo. D'altronde il realismo che riesce a raggiungere il gioco in più casi compensa ampiamente questi aspetti e tutti i fan del gioco più bello del mondo, hanno finalmente qualcosa di divertente con cui giocare.

AGIRE E PENSARE

A ○ ✓ ○ ○ ○ P

8 — GIOCABILITÀ
Inizialmente è una vera e propria sfida. Poi le cose migliorano sensibilmente

9 — GRAFICA
Animazioni ottime, tanti bei poligoni e buona velocità di gioco

6 — SONORO
Effetti indecenti, sembra di prendere a calci un'automobile. Cori ben fatti, ma commento banale e spesso fuori luogo

9 — SFIDA
Le opzioni sono quelle canoniche. Comunque i tre livelli di difficoltà e il gioco in due rimangono un buon motivo per continuare

92

Realistico

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPARATUTTO
CASA: INTERPLAY
N°GIOCATORI: 1/2

DESCENT 2

L'uscita del primo *Descent* pochi anni fa, quasi in concomitanza con la pubblicazione di Sua Maestà *Doom*, suscitò non poco interesse. Il titolo della Interplay, infatti, era l'unico che riuscisse a presentare un notevole motore grafico, unito a un'atmosfera unica e a qualche idea innovativa.
L'idea di base, rimasta naturalmente invariata in questo seguito, è che il protagonista si trovi in un'astronave capace di ruotare di 360° e muoversi, quindi, liberamente attraverso delle miniere spaziali. Miniere formate da profondi e bui cunicoli che si aprono in larghe "stanze" dove i robot nemici ci si scagliano contro. Come nel gioco della Id, anche in *Descent* è necessario recuperare una serie di chiavi per poter aprire le varie porte e poter così proseguire nell'avventura. Ad aiutarci durante l'inpresa, ci sono un bel po' di armi, come cannoni al plasma, vari laser e una serie di missili per tutte le occasioni. Dai missili a concussione, poi i missili a ricerca e i missili a guida "personale" (nel senso che si abbandonano momentaneamente i comandi della nave per indirizzare i

Distruggere la centrale energetica con i soli laser non è una grande idea, sarebbe meglio con qualche missile.

Quel coso blu che si vede in primo piano è il nostro fido aiutante che ci precede lungo ogni livello.

Prendete questo globo blu e recupererete tutta l'energia.

Quattro missili a concussione fanno sempre piacere.

Questa è la gabbia in cui è imprigionato il fido robottino blu.

missili verso il nemico più vicino). Non mancano anche alcune mine che sprigionano altre piccole mine e altro ancora.
La caratteristica principale di *Descent 2* è la struttura dei vari livelli. Ogni schema risulta particolarmente spettacolare, con continui sali scendi, corridoi che partono da ogni parte, tanto che non sarà facile ricordarsi da dove si è arrivati e quindi perdersi. La sensazione data dalla possibilità di girarsi e rigirarsi come si vuole con la propria nave, è unica.
Certo, saranno molte anche le volte che per seguire un robot particolarmente infimo, ci si ritrova a testa in giù, per il caos dato dal muoversi attraverso corridoi orientati nei modi più disparati. Per tutti coloro che non fossero dotati di un grande senso dell'orientamento, comunque, l'Interplay ha adottato un sistema (inseribile e disinseribile a piacimento) per auto-raddrizzare l'astronave.
Graficamente, *Descent 2* non raggiunge livelli particolarmente impressionanti, ma risulta più che discreto. Le texture svolgono al meglio la loro funzione, cioè ricreare una certa ambientazione e caratterizzare le varie astronavi nemiche. Alcuni rallentamenti, però, potevano essere evitati e, anche se non rovinano la giocabilità, a volte risultano fastidiosi. Allo stesso modo alcuni spixellamenti durante l'esplosioni particolarmente "distruttive". Anche il sonoro, con le sue musiche veloci e abbastanza dure, accompagna lo svolgersi dell'azione al meglio, incalzando e diventando più potente quando la situazione si fa più calda. I comandi sono stati disposti ottimamente sul joypad della PlayStation, e sono veramente immediati e intuitivi. Con i quatro tasti principali del joy ci si sposta a destra o a sinistra, si accellera o si rallenta. Con il pad direzionale, invece, si muove il muso della nave; chi ha provato il recente *Turok* per N64 avrà ben chiara la situazione. Con i tasti shift si spara (arma primaria o secondaria), si cambia l'arma, ci si inclina e altre funzioni marginali. *Descent 2* rappresenta un ottimo titolo per gli amanti degli sparatutto 3D, capace di coinvolgere il giocatore fin dalla prima partita, anche se soffre di alcuni piccoli difetti.

• *Zave*

UN CANE DA TARTUFO

Chi non può definirsi una bussola umana, o chi è alle prime armi in questo tipo di giochi, può trovare in *Descent 2* un valido alleato. Alla Interplay hanno, infatti, deciso d'inserire un piccolo robot (si trova all'inizio di ogni schema) che aiuta nel condurci verso le chiavi, verso l'uscita di ogni livello e altre simpatiche funzioni. I più esperti possono decidere di non utilizzarlo semplicemente non liberandolo dalla gabbia in cui si trova all'inizio del livello. Oppure comandandogli di non aiutarlo più, allora il nostro fido robot si allontana e scompare fino a nuovo ordine.

DESCENT 2

A differenza di un gioco come *Tenka*, che ricalca male le orme di *Doom*, *Descent 2* è capace di presentare una struttura di gioco molto simile al gioco della Id, ma anche capace di caratterizzarla con delle innovazioni che non possono passare inosservate dagli amanti di questo genere. La possibilità di muoversi liberamente a 360° dà una sensazione veramente incredibile, soprattutto se la si unisce alla struttura dei livelli. Involarsi all'interno di profondi e misteriosi cunicoli è estremamente divertente. Le tante armi completano la già rosea situazione. D'ltronde anche *Descent 2* risente di qualche difetto. La risoluzione adottata è forse un pò troppo bassa, non è raro vedere qualche spixellamento durante l'esplosioni. Allo stesso modo erano evitabili alcuni rallentamenti che in alcune situazioni possono risultare fastidiosi.

AGIRE E PENSARE

8 — **GIOCABILITÀ**
Immediato e divertente, i comandi sono intuitivi e i rallentamenti non disturbano più di tanto

8 — **GRAFICA**
Strutture dei livelli veramente spettacolari, ma alcuni rallentamenti inaspettati

8 — **SONORO**
Musiche di sottofondo azzeccate che si fondo alla perfezione con lo spirito del gioco

8 — **SFIDA**
Difficoltà ben calibrata, dai livelli più semplici agli utlimi più complicati e in cui è facile perdersi o morire

87 Opprimente

GENERE: GUIDA
CASA: HUMAN
N°GIOCATORI: 1

HUMAN GRAN PRIX

Finò a questo momento, per Nintendo 64, il genere dei giochi di guida è stato esplorato in maniera superficiale, con titoli di ottima fattura, ma, allo stesso tempo, molto lontani dalla simulazione vera e propria. Fatta eccezione per *Cruis'n USA*, considerato dai più, come un fallimento colossale, *Mario Kart 64* e *Wave Race*, hanno regalato emozioni di rilievo, a tutti gli amanti della velocità, pur restando prodotti dalle caratteristiche tipicamente arcade.
Con l'arrivo di *Human GP*, dedicato al mondo della Formula 1, gli utenti Nintendo sognavano un titolo di qualità, in grado di rivaleggiare ad armi pari, con la più agguerrita concorrenza PC e compatibili. In teoria, la console di casa Nintendo, avrebbe tutte le carte in regola per ben figurare, ma la pratica, almeno per il momento, è molto diversa e abbastanza deludente. I titoli di guida, hanno sempre rappresentato un banco di prova molto impegnativo per qualsiasi macchina da gioco, e questo, per via di una ragione molto semplice: il pieno utilizzo di tutte le caratteristiche hardware, della macchina stessa. Ai nostri giorni, (oltre alla giocabilità) qualsiasi gioco di guida che si rispetti, deve possedere alcune caratteristiche fondamentali, per conquistare le simpatie del grande pubblico. Tra queste, è il caso di ricordare la grafica, la velocità, la fluidità e possibilmente, un aggiornamento video all'altezza della situazione, in grado di eliminare (o almeno nascondere) i fastidiosi fenomeni di pop-up (parti del fondale di gioco, che appaiono all'improvviso), che da sempre rappresentano uno dei difetti più fastidiosi, in questo settore. Se la cosa può sembrare realizzabile in un gioco come *Doom* o *Mario 64*, in cui, il personaggio principale si muove a una velocità relativamente ridotta, con un bolide di Formula 1, capace di oltre 320 Km/h, la situazione cambia sensibilmente. L'elevata quantità di poligoni, arricchiti da una moltitudine di effetti, devono muoversi fluidi (30 frame per secondo sono ormai uno standard) e molto velocemente, richiedendo così una notevole capacità di calcolo da parte della console. In questi casi, le sorti del gioco sono nelle mani dei programmatori, che a seconda del loro grado di esperienza, possono risolvere questi problemi o addirittura peggiorare le cose. Questo è purtroppo il caso di

Anche in *Human GP* appare, l'effetto nebbia in fondo allo schermo.

A livello grafico il gioco si difende più che bene, peccato che...

...guidare una Formula Uno non ha niente a che vedere con quanto proposto dalla Human. Se cercate una simulazione di guida, guardate altrove.

Human GP, dove a dispetto di un discreto dettaglio grafico e una certa velocità e fluidità, l'aggiornamento dei fondali rimane difettoso, nella grande maggioranza dei casi: molti oggetti, come palazzi e case, compaiono dal nulla a pochi metri di distanza, e la cosa è a dir poco fastidiosa. Dov'è finita la funzione hardware di "Load Management", tanto decantata dalla Nintendo, e in grado di risolvere completamente i problemi sopra citati? Misteri a cui, solo la Nintendo stessa può dare una risposta.

In ogni modo, i problemi di *Human GP* non si fermano qui, ma riguardano principalmente il controllo del mezzo, e di conseguenza la giocabilità. Bisogna ammettere che le macchine sono state ben ricreate, e vantano un buon grado di dettaglio grafico, ma al tempo stesso, risultano abbastanza imprecise, nel ricreare la tecnica di guida dei modelli originali. Il giocatore, è libero di regolare il proprio bolide, cambiando il tipo di sterzo, gomme, rapporti, e parti areodinamiche, ma anche in questo modo, le vetture non si guidano in modo ineccepibile, con una sensazione di tenuta di strada inadeguata e poco realistica. Pensate che è addirittura possibile, entrare in curva a velocità sostenuta, e frenare o scalare, senza che la macchina risenta minimamente di queste manovre scorrette. Di certo, gli appassionati dello stile arcade, potrebbero sorvolare sopra questi difetti, ma l'utente medio di un gioco di questo tipo, esige una simulazione, e non un gioco in stile *Ridge Racer*.

Con questo, avrete capito che *Human GP*, è un prodotto abbastanza particolare, che, alla luce dei difetti sopra elencati, oltre al prezzo abbastanza elevato, merita considerazione solo da un certo tipo di pubblico.

• Max

Si ringrazia D+ International (MI)

HUMAN GRAN PRIX

Fino a questo momento, nel mercato delle nuove console, la Human non si è mai distinta nella produzione di titoli di qualità, e anche in questo caso, non fa eccezione. *Human GP*, delude parlando di giocabilità. Guidare una delle numerose macchine, è un esperienza del tutto falsata, che non a niente a che fare con il controllo reale dei mezzi. La sensazione di tenuta, è precaria, in alcuni casi sembra di avere quattro saponette, al posto delle ruote, e in un gioco di questo tipo, non è una cosa da sottovalutare. A parte questo, la grafica sarebbe anche discreta (aggiornamento video a parte) e veloce, ma da un Nintendo 64, il pubblico si aspetterebbe molto di più. Se cercate un buon gioco arcade camuffato da simulazione, allora *Human Grand Prix* fa per voi, ma se volete una vera esperienza di guida, dovrete aspettare ancora per un po'...

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

6 — GIOCABILITÀ
Se questo fosse il vero controllo di una Formula 1, pochi piloti riuscirebbero a finire una gara

7 — GRAFICA
Discreta definizione e buona velocità, ma il precario aggiornamento, finisce per rovinare le cose

7 — SONORO
Musiche carine ed effetti abbastanza riusciti

7 — SFIDA
Ci sono molti circuiti, ma se non sopportate l'imprecisione del controllo non li finirete tutti

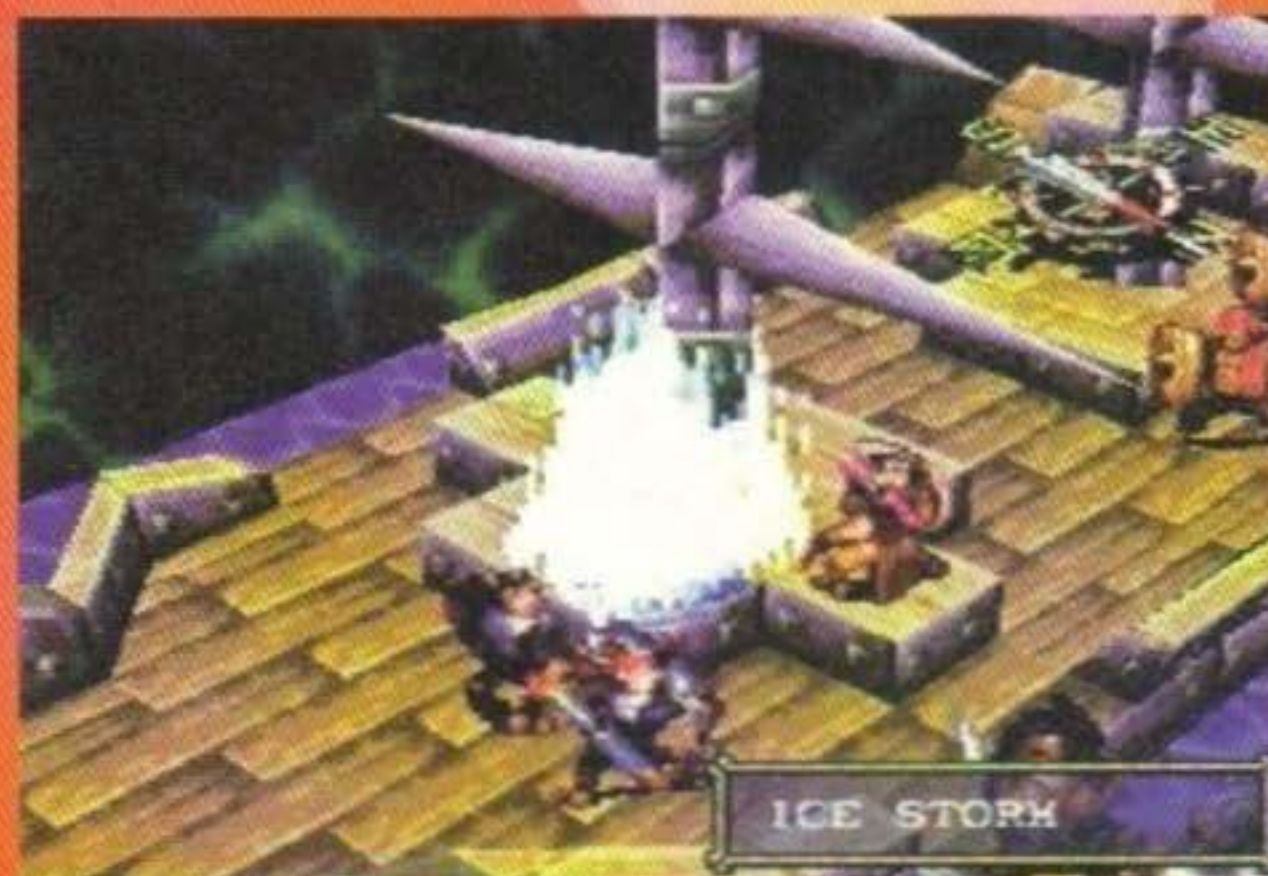
73

Impreciso

GENERE: GIOCO DI RUOLO
CASA: KONAMI
N°GIOCATORI: 1

VANDAL HEARTS

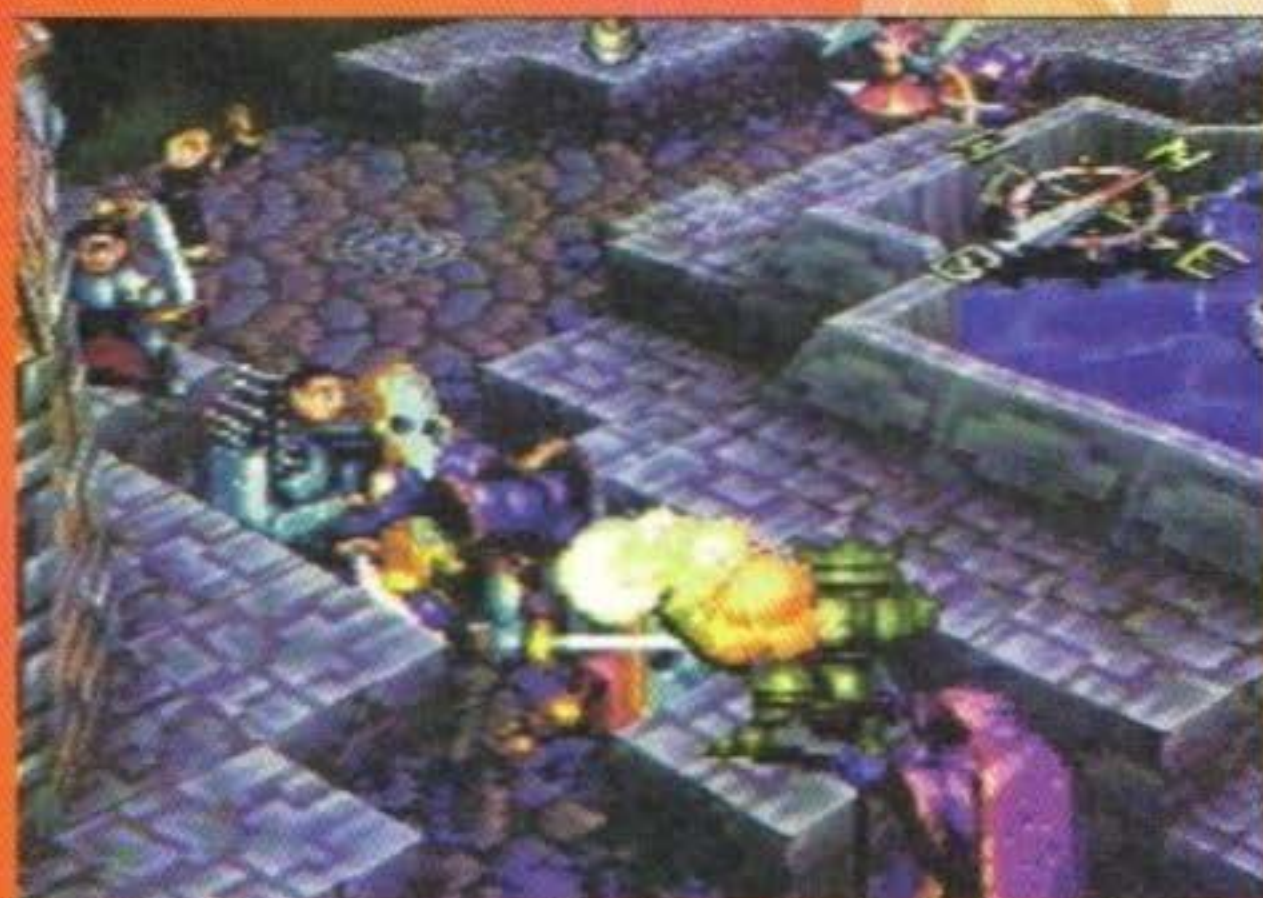
Quando un titolo viene "catalogato" nel genere dei giochi di ruolo, la mente dei possessori di console più smaliziati torna, senza ombra di dubbio, al periodo dei 16 bit, e in particolare del Super Nintendo, in cui prodotti di questo tipo fioccavano senza limite. Per quanto, però, i titoli fossero in gran numero, le differenze tra loro erano molto spesso limitate all'ambientazione e alle trovate "geniali", inserite dalle varie software house. Questa tendenza non è cambiata nemmeno recentemente con l'uscita di *Final Fantasy VII*, che, pur avendo rivoluzionato a livello visivo il genere, è rimasto legato agli schemi classici, che dividono lo svolgersi degli eventi tra sezioni di esplorazione e sessioni di combattimento. *Vandal Hearts* della Konami, finalmente disponibile in versione inglese, può essere invece visto come un tentativo di staccarsi da questi rigidi binari, dal momento che vanta un sistema di gioco assolutamente innovativo. Infatti, in *VH*, l'esplorazione e i combattimenti non sono gestiti in due momenti separati, ma all'interno della stessa sessione. In pratica, al di là degli spostamenti tra le diverse locazioni e i movimenti all'interno delle città, tutti gestiti attraverso menu scritti, il corpo principale del gioco è composto dai combattimenti, visualizzati tramite una mappa in 3D isometrico, che è possibile ruotare o zoomare a piacimento. All'interno

Come per ogni GdR che si rispetti, al villaggio potrete tranquillamente acquistare tutto l'equipaggiamento che vi serve.

Tutti gli scontri devono essere gestiti con molta tattica. A volte può bastare un semplice errore per compromettere tutto.

http://www.oldgamesitalia.net/

PER VINCERE DOMANI

Il sistema di avanzamento dei personaggi di *VH* unisce il classico schema dei GdR, con alcune idee abbastanza innovative. Innanzitutto, i punti esperienza vengono assegnati in tempo reale, durante gli scontri, sia per le ferite inferte ai nemici, sia per aver curato un personaggio o lanciato una magia. Guadagnando punti esperienza i personaggi saliranno pian piano di livello, ma, una volta raggiunto il decimo e il ventesimo livello, sarà possibile recarsi al dojo (si trova in ogni città) per specializzare le loro abilità, a seconda della loro classe di partenza. Con questo sistema è possibile variare notevolmente il party: per esempio, quando un arciere raggiunge il livello dieci è possibile specializzarlo nel tiro con l'arco, oppure farlo diventare un cavaliere volante armato di lancia. Per riuscire a trionfare in *VH* dovrete riuscire a creare un party omogeneo, capace di affrontare ogni situazione.

di questa mappa dovrete controllare indipendentemente ognuno dei membri del vostro party (potrete averne fino a dodici!), secondo un classico sistema a turni (prima muoverete voi, poi i nemici controllati dal computer). Ovviamente, ogni personaggio possiede un raggio massimo di caselle di movimento e i propri tipi di attacco, divisi, come al solito, tra corpo a corpo, a distanza e magico. La caratteristica interessante di questi combattimenti risiede nel fatto che quando un personaggio (sia un avversario, che un membro del gruppo) subisce un attacco, questi risponda subito al colpo subito, se ancora in vita e se è fisicamente possibile (in effetti, è un po' dura che un personaggio armato di spada risponda al fuoco di uno armato di arco che attacca a distanza). Questo aspetto, unito allo sfruttamento delle diverse abilità dei personaggi e della morfologia del terreno, rende i combattimenti di *Vandal Hearts* molto strategici, facendolo quasi assomigliare più a un wargame che a un vero e proprio gioco di ruolo. Da notare, inoltre, che gli obiettivi dei combattimenti non sono sempre l'annientamento di tutti i nemici (cosa che, francamente, avrebbe reso *VH* estremamente noioso), ma variano notevolmente e comprendono una condizione di vittoria e una di sconfitta. Per esempio, all'inizio del secondo capitolo, vi ritroverete all'interno di un villaggio dove tutti gli abitanti sono posseduti dal male, generato da alcune statue di pietra disseminate in giro per la mappa. Il vostro scopo sarà quello di eliminare tutte le statue, senza che muoiano tutti i cittadini (tenete presente che, se attaccati, come già detto, i vostri personaggi risponderanno automaticamente) o l'eroe principale: Ash. Avrete bisogno di pianificare attentamente le vostre mosse e dovrete sfruttare dei blocchi che andranno spostati in zone particolari per fermare l'avanzata dei cittadini. Infatti, oltre a combattere, il vostro compito sarà

Il modo più efficace per eliminare le creature volanti risiede nell'utilizzare attacchi a distanza.

A volte potrete utilizzare oggetti nei fonadali a vostro vantaggio, come nel caso di questo masso.

L'area blu rappresenta il movimento di un personaggio o di un nemico.

http://www.oldgamesitalia.net/

quello di esplorare anche la mappa in cui si sta tenendo lo scontro esaminando punti particolari, aprendo i forzieri presenti e risolvendo piccoli enigmi, utili a ottenere nuovi oggetti o per il raggiungimento della missione. Naturalmente, al termine di uno scontro sarà possibile (non sempre però) recarsi al vicino villaggio per "fare la spesa", o per raccogliere informazioni utili e assistere agli eventi che sviluppano la complessa trama del gioco.

Come ogni GDR che si rispetti *VH* ha un'eccellente trama, ricca di intrighi, magie e colpi di scena. L'eroe di turno sarà Ash, oppresso dal peso del tradimento del padre e giovane soldato dell'impero di Ishtaria (sull'orlo della guerra civile), che giocherà un ruolo fondamentale nello svolgersi degli eventi, passando poi dalla parte della ribellione per sventare un letale progetto in cui sono coinvolte forze magiche di incredibile potenza, anche per i più esperti. *Vandal Hearts* risulta, dunque, un titolo molto interessante e ricco di potenzialità, anche se minato da qualche lieve difetto. Innanzitutto, uno schema di gioco del genere potrebbe non piacere a molti giocatori abituati agli schemi classici, vista la sua particolarità, ma il problema maggiore risiede nell'eccessiva linearità degli eventi che accompagnano il titolo, aspetto non molto apprezzato in titoli di questo genere. Possiamo assicurarvi che chiunque vorrà non dare troppo peso a questi problemi si troverà tra le mani un prodotto capace di divertire a lungo.

• *Air*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

Il Salamander è uno degli ultimi incantesimi che otterrete. Colpirà tutti i nemici entro un vastissimo raggio all'interno del campo di battaglia.

VANDAL HEARTS

Dopo l'uscita di *Suikoden*, era difficile pensare che la Konami avrebbe lanciato, in così breve tempo, un secondo gioco di ruolo. Dopo aver visto *Vandal Hearts*, ci sentiamo, però, di apprezzare la decisione della famosa casa giapponese, che ha dato vita a un titolo molto originale, quasi unico nel suo genere. E, paradossalmente, questo può rappresentare il problema maggiore di *VH*: infatti, gli amanti dei GdR classici potrebbero storcere il naso di fronte a uno schema di gioco così legato ai combattimenti, soprattutto agli inizi quando non compaiono missioni particolari all'interno di uno scontro. Tuttavia, questo si rivelerebbe un errore, dal momento che è proprio andando avanti che *VH* mostra le sue potenzialità, racchiuse in missioni sempre più difficili e strategiche. Se amate il genere, potrebbe davvero essere un ottimo acquisto.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ○ ✓ ○ P

8 — GIOCABILITÀ
L'inquadratura, inizialmente, causa alcuni problemi, ma la possibilità di variare la telecamera e l'abitudine li risolvono presto

8 — GRAFICA
Molto belle le rappresentazioni degli ambienti in 3D, un po' poco definiti i personaggi in bitmap, soprattutto dopo uno zoom

9 — SONORO
Musiche di ottima fattura, assolutamente eccezionali quelle di inizio e di intermezzo

9 — SFIDA
Un gioco di ruolo davvero massiccio, estremamente strategico e impegnativo da completare

90

Tattico

GENERE: SPORTIVO
CASA: EIDOS
N°GIOCATORI: 1/2

INTERACTIVE SOCCER 97

In occasione delle olimpiadi di Atlanta '96, le uscite dei giochi per PlayStation furono in gran parte indirizzate verso il campo dei giochi sportivi, anche di discipline non proprio olimpiche. Come nel caso di *Olympic Soccer*, prequel del gioco che stiamo per analizzare, difatti, il calcio, nelle ultime edizioni delle olimpiadi, non ha mai esercitato un grande richiamo sul pubblico olimpico, anche perché si tratta solo delle squadre under-21.

In ogni caso, la Eidos (famosa per *Tomb Raider*) ha ben pensato di riproporre il titolo praticamente invariato tecnicamente e con l'aggiunta delle squadre di club. Un momento, più che di aggiunta si tratta di uno scambio, e anche in perdita. Al posto delle nazionali (che, bene o male, accontentano un po' tutti) troviamo le squdare di club della sola Premier League inglese. Tranne il fetido Pistocchi credo che poche persone siano interessate veramente a questo campionato, o perlomeno tanto da comprare addirittura un gioco. Non è troppo difficile capire dove cade *IS'97*, basta analizzare i tre termini di cui è composto il titolo: "interactive", se c'è un aspetto mal riuscito di *IS'97*, questa è l'interattività. Se con interattività si indica solo la possibilità di influenzare il movimento dei calciatori sul campo, allora potete benissimo sperimentare la stessa cosa tirando tappini di gomma contro i giocatori veri in una partita vera, costerà di meno e vi divertirete di più. Non ci siamo proprio, alle scelte tattiche preselezionabili prima dell'incontro (come la disposizione di ogni singolo giocatore, le condizioni climatiche e così via) non corrisponde quasi nulla nel gioco vero e proprio. I giocatori si muovono a una velocità indecente (troppo veloci), dotati di animazioni ancor peggiori, sembra che abbiano una "falcata" di circa cinque - sei metri ogni passo. Schemi e giocate spettacolari neanche a parlarne, il tutto si riduce a due passaggi, corsa verso l'area avversaria e micidiale borda verso il portiere.

"Soccer": come premesso sopra, di calcio in *IS'97* se ne vede davvero poco (solo l'immagine statica con Antonio "Il Mio Capitano" Conte), più che altro sembra di ritrovarsi in una partita di hockey con un campo un po' particolare. La sensazione generale che si ha giocando a *IS'97* è quella di un triste riadat-

Il Wolverhampton contro il West Ham, scontro al vertice per la conquista del primo posto in First Division.

Il Boro di Ravanelli cerca di passare in vantaggio contro il potente Chelsea di Vialli, Zola e Di Matteo, ma senza esito...

tamento dello spirito di *Sensible Soccer* in un gioco in 3D. La velocità e l'intuitività del sistema di controllo, non permettono in ogni caso di paragonarlo al capolavoro della Sensible Software, che in quanto a geometrie di gioco e simulazione, riesce a offrire molto di più. Un altro aspetto che potrebbe ricordare *Sensi* è la possibilità di indirizzare il tiro dove si vuole, ovvero il nostro calciatore non tira sempre verso la porta, modificando leggermente la traiettoria a seconda della direzione in cui si preme (come in gran parte dei titoli pedatori succede, almeno in prossimità dell'area di rigore), ma si ha la possibilità di tirare dove si vuole. Inutile dire che risulta di un'imprecisione unica, dovendosi limitare a incredibili cannonate, sperando che il portiere nemico

sia un po' meno sveglio del previsto. Infine "97", scusate ma di 1997 in questo gioco c'è veramente poco. Il 1997 è l'anno in cui i videogiochi dovrebbero varcare con una certa prepotenza la soglia dei 64 bit (con la console Nintendo), anno in cui sono già arrivati piccoli capolavori tecnici come *Perfect Striker*. Con *IS '97* siamo indietro qualche anno luce: poco definito, colori irreali, frame di animazioni che si contano sulle dita di una mano.

Avrete capito che *IS'97* non ha proprio riscosso il successo che sperava di ottenere (o almeno non l'ha riscosso qui a GP) e le poche opzioni, campionato e torneo, non lasciano scampo a un gioco veramente insufficiente.

• Zave

Il portiere dell'Ipswich si distende su un tiro del Roi Cantona.

INTERACTIVE SOCCER '97

Eidos, software house dagli alti e bassi preoccupanti. Tipico esempio l'ottimo *Tomb Raider* e l'inguardabile *Hulk*. Le cose si ripetono con *Interactive Soccer '97*, gioco dalle pretese minime. Soprattutto se paragonato ad altri titoli di recente uscita su Psx, *IS'97* esce con la coda tra le gambe dopo le prime schermate. Questo mese, oltretutto, abbiamo recensito *ISS Pro*, che si è rivelato finalmente una degna simulazione calcistica per Psx. Vedere *Iss Pro* e poi *Interactive Soccer '97* è stato veramente un brutto "salto". Oltretutto, non si capisce come la Eidos abbia pensato d'inserire solo il campionato inglese e così poche opzioni di base. Altre "potenziali" chicche sono la scelta della posizione e della funzione di ogni singolo giocatore, oppure la direzione e la forza del vento. Iniziate la prima partita e vi renderete conto di quanto sia inutile.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

5 GIOCABILITÀ
Noioso e allo stesso tempo frustrante. Comunque veloce e buoni i comandi

5 GRAFICA
Poco definita, animazioni al limite della decenza e campo realizzato piuttosto male

6 SONORO
Cori noiosi e ripetitivi, normale il commento, anche se la qualità del parlato è discutibile

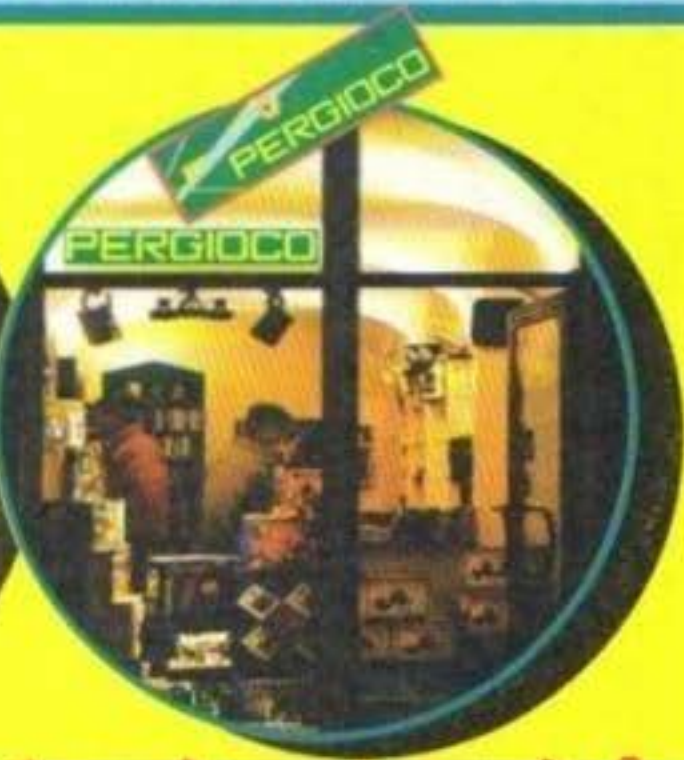
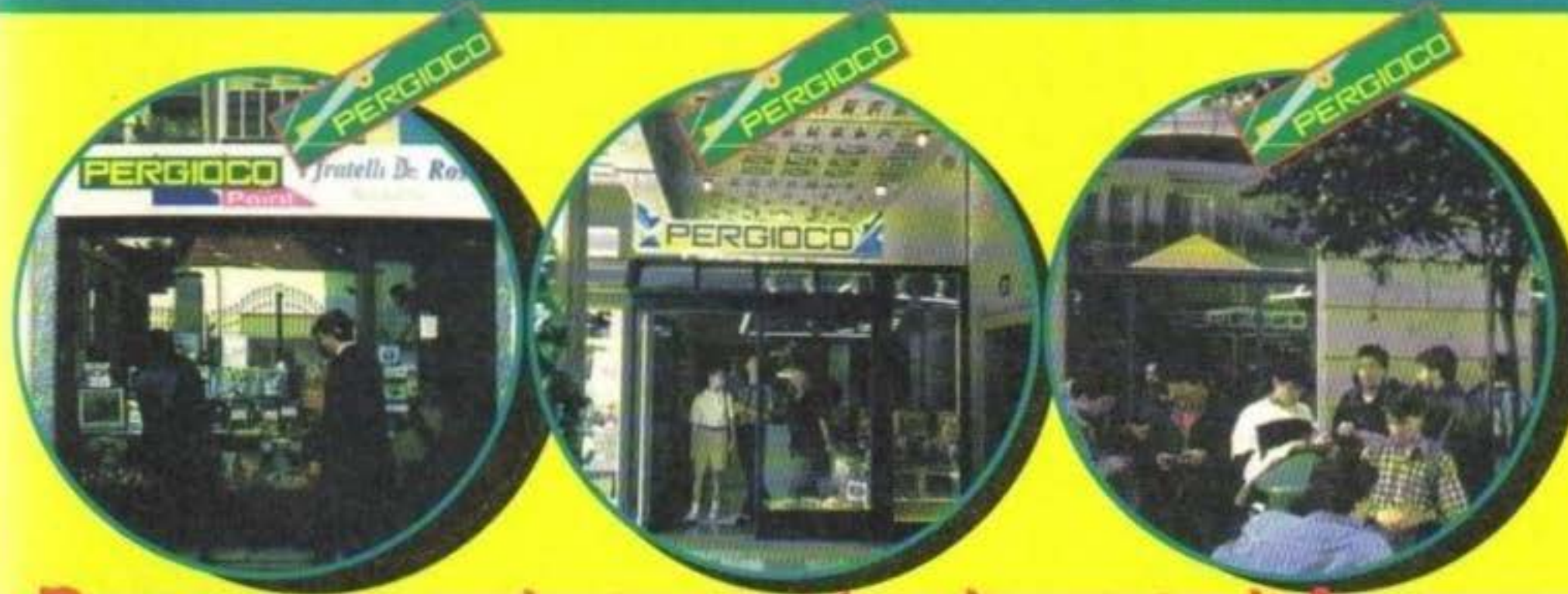
5 SFIDA
Segnare non è troppo difficile, sia per voi che per il computer e comunque, difficilmente vi verrà voglia di giocare a *IS'97*

59 INUTILE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256 consegne rapide con corriere** da 16.000 a 23.000 lire, credit card

negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

SATURN

SATURN	299.000

ACCESSORI SATURN

adattatore,cavi,convertitore,..	
ADATTATORE UNIVERSALE	49.900
CAVO SCART SATURN	21.900
EXTENSION CABLE	15.900
UNIVERSAL GAME ADAPTOR	39.900
JOYSTICK SALA GIOCHI	229.000
PHOTO CD OPERATING SYS	59.900
pad	
CONTROL PAD ORIGINALE	59.900
EXPLORER SUPER JOYPAD	24.900
INFRARED CONTROL PAD	119.900
JOYPAD ST-2	29.900
JOYPAD ST-4	44.900
TERMINATOR	44.900
VOYAGER	49.900
pistola	
ENFORCER PISTOLA	59.900
schede di memoria	
MEMORY CARD SATURN	99.900
MEMORY CARD 16x	119.900
volanti	
ARCADE RACER	129.900
MAD CATZ VOLANTE	129.900
VOLANTE VRF-1	129.900

GIOCHI SATURN

arcade	
ALIEN TRILOGY	89.900
AREA 51	94.900
BLAST CHAMBER	94.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUBBLE BOBBLE	64.900
BUST A-MOVE 2	69.900
CASPER	99.900
CHAOS CONTROL	69.900
CRIMEWAVE	99.900
CRUSADER NO REMORSE	94.900
DARIUS II	59.900
DAYTONA USA	54.900
DAYTONA USA Championship	109.900
DIE HARD TRILOGY	99.900
DOOM:FINAL DOOM	94.900
FIGHTING VIPERS	89.900
HARDCORE 4x4	84.900
HEXEN	94.900
JEWEL OF THE ORACLE	89.900
LOADED	69.900
MANXT TT SUPERBIKES	119.900
MASS DESTRUCTION	99.900
NIGHTS	89.900
NIGHTS + CONTROL PAD	129.900
RAYMAN	69.900
SEGA RALLY	74.900
SKELETON WARRIORS	59.900
SONIC 3D	109.900
SOVIET STRIKE	89.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	99.900
STREET RACER	69.900
THREE DIRTY DWARVES	99.900
TOMB RAIDER	99.900
TOSHINDEN URA	89.900
TUNNEL B1	79.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	89.900
VIRTUA COP 2	99.900
VIRTUA COP II + PISTOLA	119.900
VIRTUA FIGHTER 2	79.900
VIRTUAL ON	99.900
avventure	
DARK SAVIOR	99.900
DRAGONHEART	94.900
sport	
ANDRETTI RACING	94.900
EURO '96	69.900
FIFA '97	94.900
FIFA SOCCER '96	59.900
NBA ACTION	79.900
NBA JAM EXTREME	94.900
PGA TOUR GOLF '97	94.900
SPACE JAM	94.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	99.900
WORLDWIDE SOCCER '97	99.900
strategia	
COMMAND & CONQUER	109.900

PERGIOCO

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2	179.900

ACCESSORI MEGADRIVE

cavo	
CAVO SCART MEGADRIVE	19.900
pad	
CHALLENGER PRO	19.900
CHALLENGER SUPER JOYPAD	19.900
MEGAPAD	29.900

Tutti i marchi sono di proprietà dei legittimi possessori.

GIOCHI MEGADRIVE

arcade	
BATMAN FOREVER	69.900
DONALD IN MAUI MALLARD	59.900
GENERAL CHAOS	59.900
JAMES POND II	59.900
MICKEYMANIA	54.900
MICROMACHINES MILITARY	99.900
PINOCCHIO	99.900
POCAHONTAS	109.900
SONIC & KNUCKLES	59.900
SONIC 3D	109.900
SUPER SKIDMARKS	59.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	84.900
VIRTUA FIGHTER 2	114.900
WORMS	99.900
avventura	
THE LAWNMOWER MAN	39.900
sport	
FIFA '97	99.900
MADDEN NFL '97	99.900
NBA '97	99.900
NBA JAM	44.900
NBA LIVE '96	59.900
NHL HOCKEY '96	59.900
PETE SAMPRAS TENNIS	54.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	99.900

PERGIOCO

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO ONLY	189.900

ACCESSORI SUPERNINTENDO

cavo,convertitore,adattatore	
CAVO SCART STEREO A/V	29.900
CONVERTER SUPER FX	29.900
SUPER GAME BOY	89.900
pad	
CONTROLLER	34.900
SPRINT PAD SN	29.900
TERMINATOR PRO	19.900

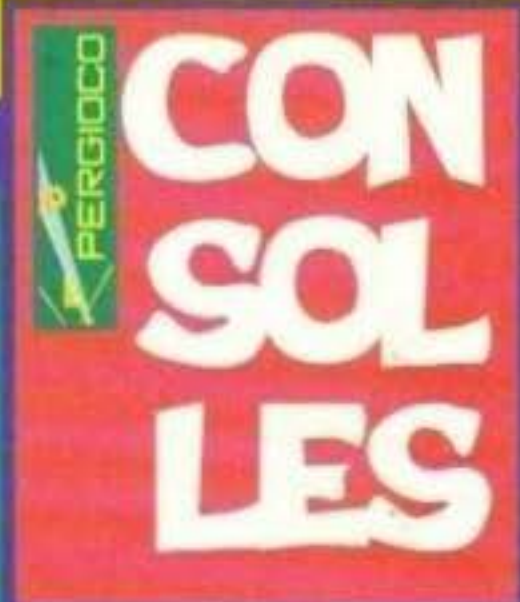
I prezzi comprendono IVA POSSONO VARIARE.

GIOCHI SUPERNINTENDO

arcade	
BATTLECLASH	59.900
BIG SKY TROOPER	49.900
BUGS BUNNY Rabbit Rampage	119.900
DIDDY KONG QUEST D.Kong 2	99.900
DIXIE KONG Donkey Kong 3	129.900
DONALD IN MAUI MALLARD	119.900
DONKEY KONG COUNTRY	119.900
EARTHWORM JIM	99.900
F-ZERO	49.900
GHOUL PATROL	69.900
KILLER INSTINCT	49.900
KIRBY'S FUN PACK	99.900
MR. DO!	54.900
PINOCCHIO	119.900
PUZZLE BOBBLE	99.900
SECRET OF EVERMORE	119.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	119.900
SUPER GHOULS'N GHOSTS	79.900
SUPER MARIO ALL STARS	69.900
SUPER MARIO KART	79.900
SUPER MARIO WORLD	59.900
TETRIS & DR. MARIO	59.900
TINTIN 2 Il Tempio del Sole	114.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT3	119.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	114.900
avventure	
BREATH OF FIRE 2	129.900
ILLUSION OF TIME	79.900
TERRANIGMA	119.900
sport	
F1 POLE POSITION 2	149.900
NBA '97	109.900
FIFA '97	109.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	129.900
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	109.900
SUPER HOCKEY	49.900
WINTER GOLD	119.900
SUPER TENNIS	49.900

GAME BOY

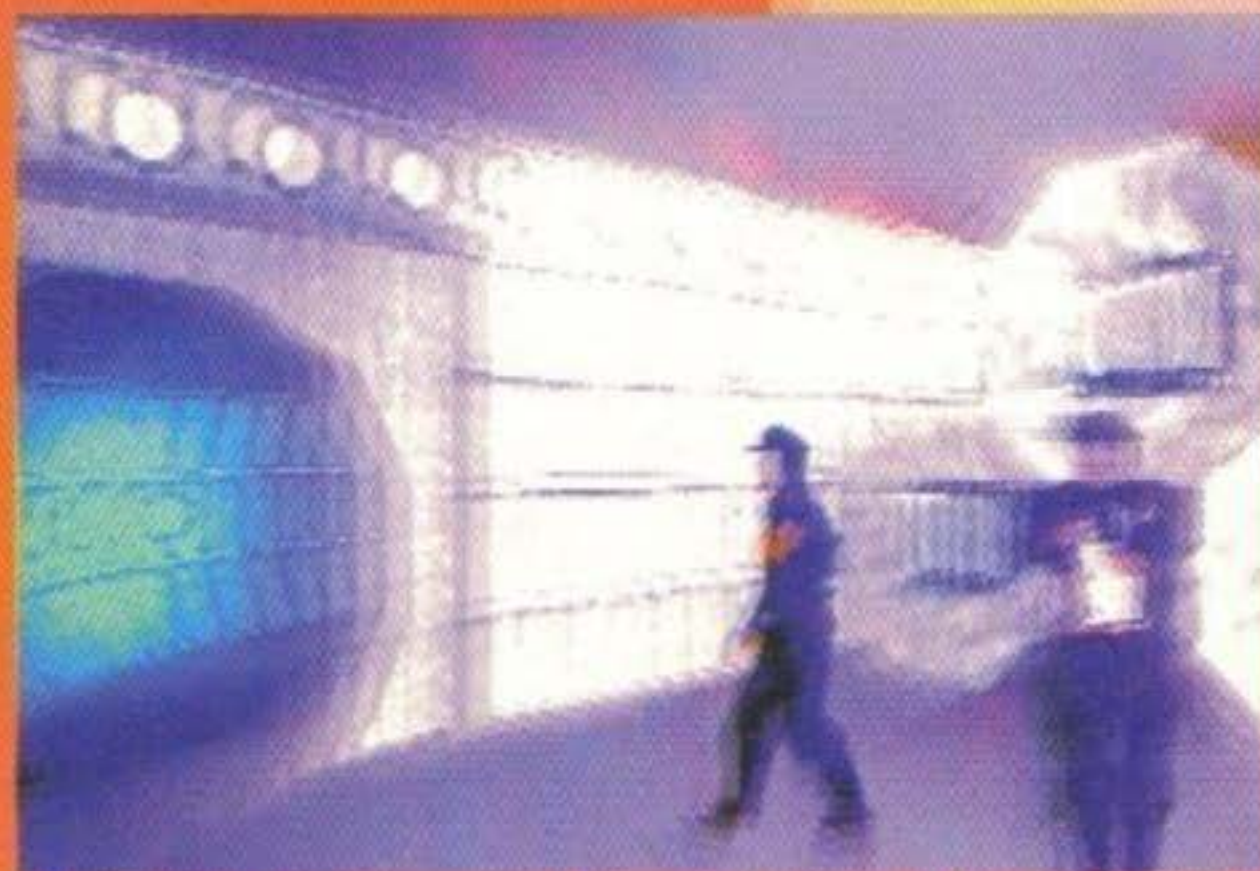
GAME BOY	89.000
GAME BOY POCKET	109.900

GIOCHI GAME BOY

arcade	
BATMAN	59.900
DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	49.900
DONKEY KONG LAND 2	59.900
DUCK TALES 2	49.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
I PUFFI Travel the World	59.900
IL GOBBO DI NOTRE DAME	69.900
KILLER INSTINCT	39.900
KING OF FIGHTERS '95	64.900
LOONEY TUNES	54.900
MOLEMANIA	49.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900
PINOCCHIO	69.900
POCAHONTAS	69.900
STREET FIGHTER 2	49.900
STREET RACER	54.900
SUPER BATTLE TANK	39.900
SUPER HUNCHBACK QUASIMODO	74.900
SUPER MARIO LAND	29.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	49.900
SUPER RETURN OF JEDI	79.900
TARZAN	44.900
TETRIS	29.900
TETRIS ATTACK	44.900
TOY STORY	59.900
giochi di società	
4 IN 1 FUNPACK	49.900
4 IN 1 FUNPACK VOLUME II	49.900
avventura	
ZELDA Link's Awakening	39.900
sport	
BASEBALL	44.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
FERRARI GRAND PRIX	49.900
FIFA '97	64.900
FIFA SOCCER '96	49.900
GOLF KONAMI	59.900
MADDEN NFL '96	59.900
NBA ALL STARS	59.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
SENSIBLE SOCCER	49.900
SOCCER	59.900
SUNSOFT GRAND PRIX	49.900
TRACK & FIELD	59.900

PERGIOCO

GENERE: AVVENTURA
CASA: PSYGNOSIS
N°GIOCATORI: 1

SENTIENT

Avevamo avuto occasione di provare *Sentient* qualche mese addietro, grazie alla collaborazione di una PR della Psygnosis. Già allora non è che l'avventura avesse destato chissà quali interessi, ed effettivamente *Sentient* risulta piuttosto noioso e poco intuitivo, giusto per andare subito al nocciolo della questione. Forse è meglio partire con il "background", ovvero qualche accenno alla storia che sta dietro a *Sentient*. Si tratta di prendere il controllo di una sottospecie di investigatore spaziale, che deve risolvere un problema piuttosto serio verificatosi sulla base *Sentient*. Base in cui, da ormai qualche tempo i lavoratori, i dottori e in generale chi vive al suo interni si ritrova misteriosamente infetto da un altrettanto misterioso virus. Ciò è inspiegabile, principalmente perchè i sistemi di difesa sono sempre risultati efficienti. Chi si ricorda un vecchio titolo della Origin per PC (*System Shock*) potrebbe avere una mezza idea di cosa troverà giocando a *Sentient*. Almeno strutturalmente, infatti, quest'ultimo prodotto Psygnosis, presenta molte similitudini con il vecchio successo per computer. Soprattutto la visuale adottata è la stessa, con vista in soggettiva tipica degli sparatutto 3D alla *Doom*. Il sistema di controllo non è intuitivo (ma più che accettabile dopo qualche partita) ci si ritrova a dover abbassare e alzare la vista, raccogliere oggetti e parlare con altri personaggi per cercare di capire cosa sta succedendo. Principalmente si tratta di esplorare grossi stanzoni, corridoi o quante altre ambientazioni si possano trovare su di una base spaziale, nel tentativo di trovare vari oggetti. Ciò avviene interagendo con i vari elementi delle strutture che ci ospitano, così all'inizio dobbiamo (dopo aver aiutato un poveretto che stava per morire) trafficare con un computer inserendo i dati necessari perché ci apra una determinata porta, quindi sarà necessario parlare con alcuni

Parlare con gli altri personaggi che incontrerete durante il gioco è fondamentale per la buona riuscita dell'avventura.

TALK SHOW

Dialogare è un aspetto che non può essere preso sottogamba in ogni buona avventura che si rispetti. In *Sentient* i 62 personmaggi che possiamo incontrare ci saranno sempre d'aiuto. Navigando attraverso qualche menu si arriva alla modalità "conversazione" che avviene tramite la scelta delle frasi e la loro visualizzazione in alcuni fumetti proprio come in un fumetto (scusate la ripetizione ma era necessaria). Durante il gioco vi accorgerete come la gran parte delle persone con cui parlate si rivelerà di estrema intelligenza e dotata di una certa personalità. inoltre, alcuni elementi potrebbero fornirvi delle frasi particolari che sarà poi nostro compito riutilizzare più avanti nel gioco.

Premendo X si inizia a parlare con i vari personaggi.

Navigate attraverso i diversi menu per costruire la vostra frase...

...e cercate di fare qualche domanda intelligente.

Se volete divertirvi iniziate a insultare chiunque vi capiti a tiro.

http://www.oldgamesitalia.net/

PROLOGO

L'inizio della vostra avventura sulla base *Sentient* non è dei più promettenti. Dopo un atterraggio a dir poco tragico nella zona dedicata della base, a questo punto ci si ritrova con una miriade di luci rosse lampeggianti puntate addosso e una sirena che cerca di distruggerci l'orecchio (riuscendoci). Il tutto per indicarvi che avete pochi minuti per uscire dalle porte di sicurezza e mettervi al salvo. Come molte altre volte, le scelte che prenderete ora influenzeranno il gioco. Se salverete il dottore per terra allora verrete ringraziati, altrimenti potreste diventare la cavia da laboratorio di qualche dottore pazzo.

Simbalzerete dalla vostra astronave con qualche acciacco.

Usate il kit medico sul dottore per salvarlo.

Dopo avervi ringraziato, vi aprirà la porta, lasciandovi fuggire.

Ma non aspettatevi certo un'accoglienza regale.

determinati personaggi.
Sentient è un'avventura che non apporta alcun elemento originale, come avrete intuito, ma non significa che ciò sia per forza un male. Una delle caratteristiche del gioco è quella di poter cambiare letteralmente la trama, forse l'aspetto più intrigante dell'intero gioco. È infatti possibile modificare, con delle determinate decisioni in determinati punti, l'evolversi delle vicenda portandola a conclusioni assai diverse tra loro. Grazie a questo metodo la casa del gufo si è assicurata una certa varietà e una longevità non indifferente.
Altro elemento fondamentale di *Sentient* sono i dialoghi con i restanti "passeggeri" della base (62 in tutto!), in tali occasioni si ha la possibilità, oltre che di interagire in vari modi (parlando, consegnando oggetti...) anche di cambiare la propria espressione per rendere il tutto più reale, certo che non è propriamente il massimo come trovata. Graficamente *Sentient* si avvale dell'uso dei poligoni per ricreare al meglio le ambientazioni e i personaggi, ma i risultati non sono dei migliori. In più casi sembra che a un ammasso di poligoni, neanche troppo ben fatto, sia stata appiccicata un volto (una texture naturalmente) alla bell'e meglio.
L'aspetto generale del gioco, per cui, appare confusionario e poco definito. Niente da dire, invece, sull'uso dei colori, sempre azzeccati e molto d'atmosfera.

• *Zave*

SENTIENT

Sentient è un gioco piuttosto strano, potreste odiarlo, come potreste amarlo alla follia. In quest'ultimo caso senza dubbio passerete settimane attaccati allo schermo, cercando di arrivare alla fine in almeno due o tre modi diversi. In ogni caso, si tratta di un gioco che delude abbastanza. Il gioco non è proprio il massimo dell'intuitività, sia come controllo che come sensazione. Nel senso che prima di entrare nel feeling del gioco potreste impiegarci qualche tempo, anche troppo. Questo perché *Sentient* risulta forse troppo macchinoso e irrazionale in più punti. L'acquisto del gioco è consigliato a chi ha una certa dimestichezza con questo genere di giochi e a chi è solito passare ore con avventure grafiche o simili. In ogni altro caso sarebbe meglio non orientarsi verso *Sentient*. Soprattutto se non conoscete più che bene l'inglese.

AGIRE E PENSARE

GIOCABILITÀ — 6
Struttura di gioco troppo complicata che non invoglia più di tanto il giocatore a proseguire, ma una volta che ci avrete preso la mano...

GRAFICA — 7
Texture un po' rozze e strutture poco definite. In globale, comunque, si difende benino

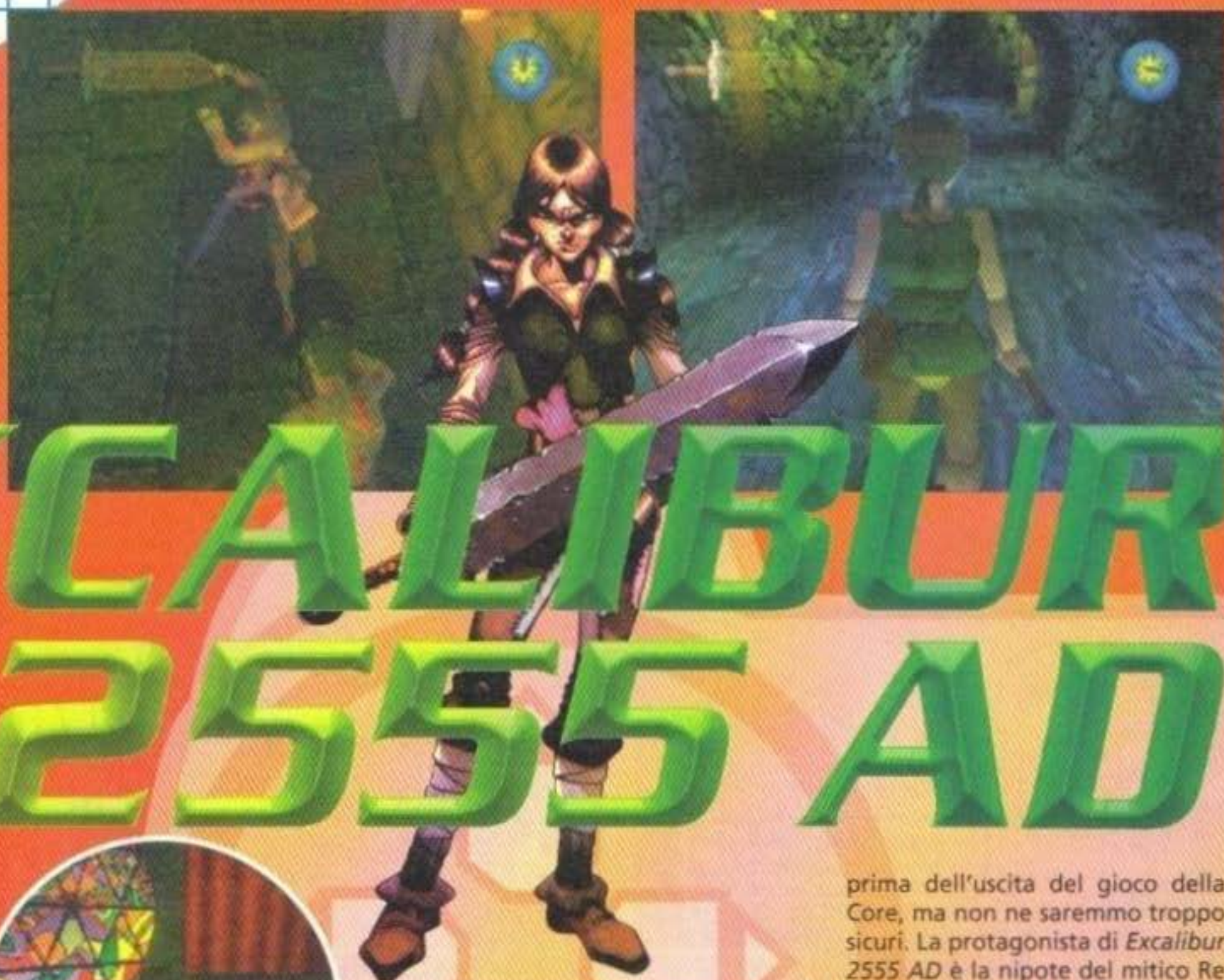
SONORO — 8
Motivi di fondo techno e ottimi parlati digitalizzati. Soprattutto questi ultimi appaiono ben fatti e d'atmosfera

SFIDA — 7
Se lo amate ci spenderete dei mesi, altrimenti lo batterete dopo pochissime partite

70

Apatico

http://www.oldgamesitalia.net/

EXCALIBUR 2555 AD

Dopo la preview del mese scorso arriva la nuova eroina di casa Telstar, che cercherà di spodestare Lara Croft dal suo trono. *Excalibur* è probabilmente il primo vero clone di *Tomb Raider*, assomigliandogli come struttura di gioco, come atmosfera a stile grafico. Insomma, alla Telstar assicurano che erano al lavoro su *Excalibur* ben prima dell'uscita del gioco della Core, ma non ne saremmo troppo sicuri. La protagonista di *Excalibur 2555 AD* è la nipote del mitico Re Artu, alla ricerca di un prezioso oggetto (la famosa spada da cui deriva il titolo) che è stato rubato alla sua famiglia. La ricerca avverrà durante diverse ere, dal medioevo al presente, e il futuro. La varietà non dovrebbe mancare, per lo meno quella. L'aspetto senza dubbio meglio riuscito di *Excalibur* è l'aspetto grafico, la stessa Beth (la suddetta protagonista), pur non presentando le fattezze di Lara, si presenta bene; dotata di animazioni senza troppe incertezze. Le ambientazioni, inoltre, risultano d'atmosfera e dettagliate, con un look molto caratteristico, soprattutto i vari dungeon e le arcate simil-gotiche.

La mossa per bloccare i colpi dei nemici è utilissima per prepararsi al contrattacco.

Per finire il primo livello dovrete per forza distruggere questo ammasso di bulloni.

ROUND 1: FIGHT

La sezione di combattimento di *Excalibur* è senza dubbio limitata. Abbiamo, infatti, solo quattro mosse di base. Premendo il tasto R1 la nostra eroina entra in modalità assassina, quindi tutto si basa sul cercare di bloccare gli attacchi degli avversari e ricambiare. Qualche arma e qualche mossa in più non avrebbe fatto male, anche se l'effetto del fluido magico che esce dalla spada non è malaccio.

DIMMI CHI SEI E TI DIRO' COSA FARE

Non è difficile immaginare cosa bisogna fare in *Excalibur*. Principalmente; infatti, occorre parlare con dei personaggi che ci riservano delle interessanti informazioni e normalmente ci affidano delle semplici missioni. Il più delle volte si tratta di ritrovare degli oggetti e riportarli a loro, che ci ringrazieranno dandoci delle chiavi et similia.

Quando si incontrano dei nemici, questi iniziano a parlarci con delle voci digitalizzate di ottima fattura, quindi non esitano ad attaccarci. Ma tali incontri con creature o comunque esseri nemici, sono troppo limitati, riducendo di molto l'importanza ricoperta dai combattimenti. Per questo motivo *Excalibur* si può considerare come la versione "intelligente" di *Tomb Raider*. Ma, anche in questo caso, le cose non vanno troppo per il meglio, visto che i puzzle da affrontare sono un po' troppo lineari e facili, appiattendo non poco l'interesse da parte del giocatore.
L'elemento che manca veramente a *Excalibur 2555 AD* è la suspence e il coinvolgimento, visto che i combattimenti, come detto, non ricoprono l'importanza che dovrebbero avere e i puzzle sono troppo lineari. Contemporaneamente l'elemento avventuroso (l'esplorazione) non risulta più di tanto importante, dato che i livelli sono abbastanza corti e limitati. Beth può essere considerata la versione intelligente della cara Lara, ma anche se così fosse continuiamo a preferire le forme e soprattutto le doppie pistole di *Tomb Raider*.

• *Zave*

Guardate con che veemenza Beth muove il suo spadone...

Per preservare le forze è sempre meglio scappare dai nemici.

EXCALIBUR 2555 AD

Abbiamo aspettato *Excalibur 2555 AD* a braccia aperte, sperando che potesse far passare ai fan di *Tomb Raider* qualche ora di divertimento. Purtroppo la Telstar ha ragione quando dice che, se visto in profondità, *Excalibur* non è *Tomb Raider*. Il brutto è che sembrano mancare tutti gli aspetti migliori di *Tomb Raider*, mentre ne sono stati mantenuti altri di contorno. Come detto nella recensione, in *Excalibur* prevalgono le sezioni in cui bisogna risolvere i facili puzzle, rispetto a quella di esplorazione e di combattimento. In questo modo il ritmo del gioco ne risente di conseguenza e risulta fin troppo blando e noioso, peccato anche perché graficamente *Excalibur* è un titolo di tutto rispetto. D'altronde le limitazioni del gioco non sono solo queste ma anche la ripetitività delle missioni che spingono ad abbandonare *Excalibur* molto presto.

AGIRE E PENSARE

A ○ ✓ ○ ○ ○ P

7 — GIOCABILITÀ
La noia prende il sopravvento dopo che inizierete a risolvere il vostro 50 enigma

8 — GRAFICA
Ben fatta, colorata, dettagliata e d'atmosfera

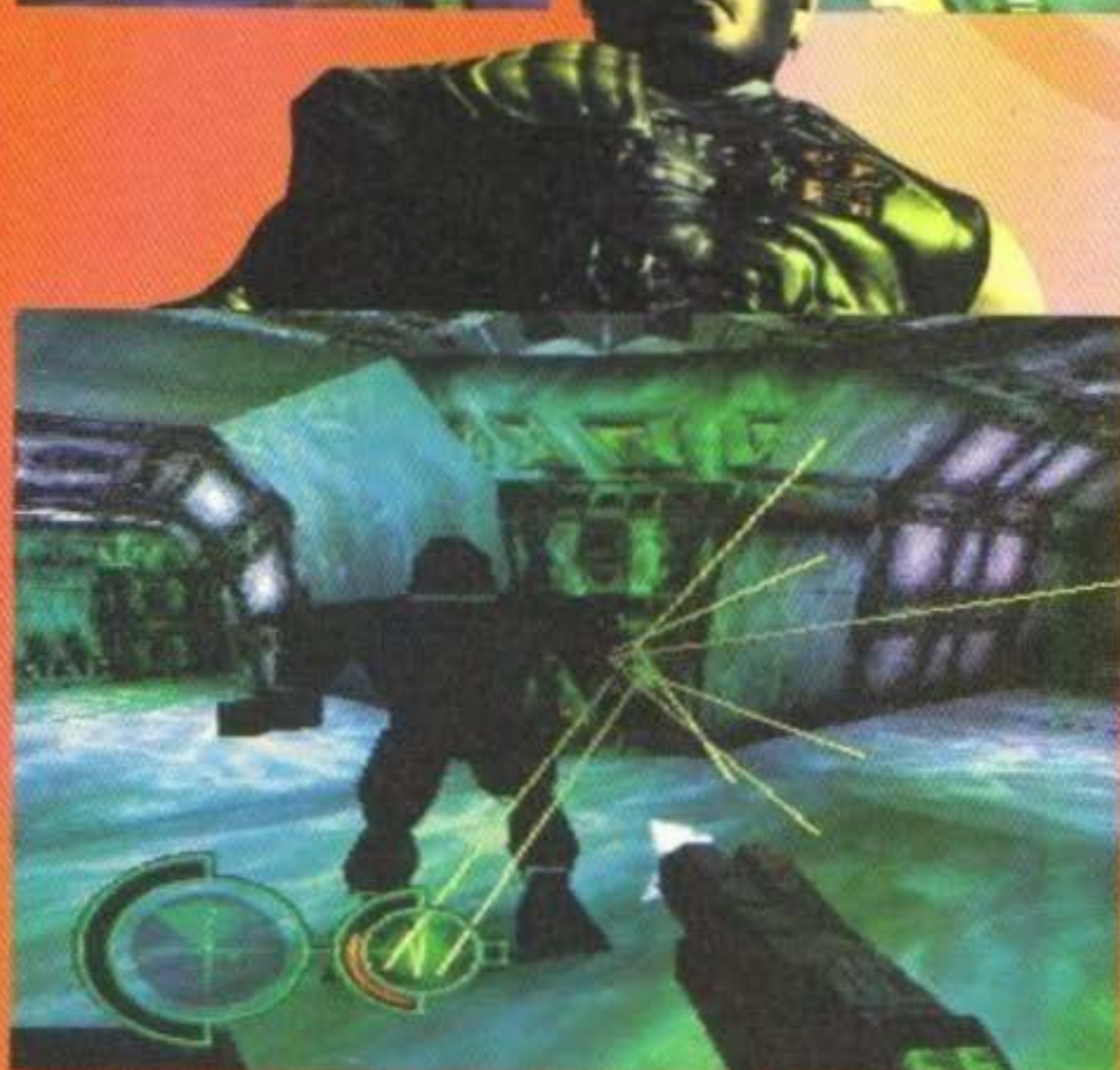
7 — SONORO
Una specie di mix tra techno medioevale e simpatici motivetti. Ottimo il parlato digitalizzato

6 — SFIDA
Livelli corti e prevedibili, nonché puzzle semplici e ripetitivi

75 Previsto

GENERE: SPARATUTTO
CASA: PSYGNOSIS
N°GIOCATORI: 1

TENKA

Nel mondo dei videogiochi ogni titolo, in fase di preview, sembra un potenziale capolavoro. Picchiaduro poligonali che si ripromettono di spodestare il *Tekken* o il *Virtua Fighter* di turno, o ancora l'ennesimo gioco di guida che dovrebbe far dimenticare *Daytona* e *WipeOut 2097*. Ma poi, quanti mantengono tali promesse e quanti si rivelano dei mezzi fallimenti? Mentre si ricordano piacevolmente le sorprese, nel senso di giochi divertenti e validi che non hanno usufruito di un grande lancio pubblicitario (tipo *Pandemonium*, per non andare lontani), si cerca di dimenticare il più velocemente possibile tutte le delusioni videoludiche (una per tutte *Fifa 64!*). In questo caso si tratta di uno sparatutto in soggettiva, un gioco alla *Doom*, come ormai sono conosciuti. *Tenka* prometteva armi incredibili, strutture 3d e nemici poligonali in gradi di rivaleggiare con *Quake* e, in globale, un titolo capace di rubare lo scettro di miglior spratutto 3d a *Final Doom* (in ambito PlayStation). Purtroppo,

Un inquietante avversario ci si para davanti, nessun problema basta nuclearizzarlo con questo cattivissimo fucile.

SU LA TESTA

Una delle innovazioni principali di *Tenka* è la possibilità di utilizzare una visuale particolarmente coinvolgente, anche se un po' difficoltosa. In pratica è come se la cosidetta telecamera virtuale fosse fissata sopra il capo, con un sistema di targetting che aiuta il soldato a inquadrare e seccare i marpioni nemici. Il problema e che la procedura di fissaggio dell'obiettivo (lock-on!) e il conseguente sparo, risultano lenti e troppo macchinosi. Sempre meglio la visuale classica e decisamente più intuitiva.

I nemici possono essere vicini, ma non li colpirete lo stesso.

Muovete il fucile fino a quando il box verde non appare...

... le linee rosse vi confermano che siete pronti per far fuoco...

...ecco qua, avete splattato anche questo cattivone.

FARE IL PIENO DI CANNONI!

Come in ogni clone di *Doom* che si rispetti, anche in *Tenka* le armi rivestono un ruolo di fondamentale importanza. *Tenka* è fornito di tutte gli ultimi ritrovati, in gradi di tostare anche la creatura più testarda. S'inizia con il classico fucile in gradi di sparare un colpo alla volta, ma raccogliendo dei particolari cubi verdi potete potenziare il vostro armamentario. Le armi basate sui laser, comunque, non si rivelano molto potenti e non sono presenti dei fucili degni di rivaleggiare con la mitragliatrice o la BFG (Big Fuckin' Gun) di *Doom*. Il contatore dei proiettili che appare vicino a ogni vostra arma è realizzata bene, così come la voce digitalizzata che scandisce il nome del fucile quando cambiate arma, ma se volete vedere qualcosa tipo *Doom* capace di farvi cadere la mascella spostatevi verso *Turok*!

La Burst Semi-Automatic diventerà la vostra amica del cuore nei primi livelli, purtroppo si rivela (illogicamente) più potente anche delle armi al laser che prenderete più avanti nei livelli.

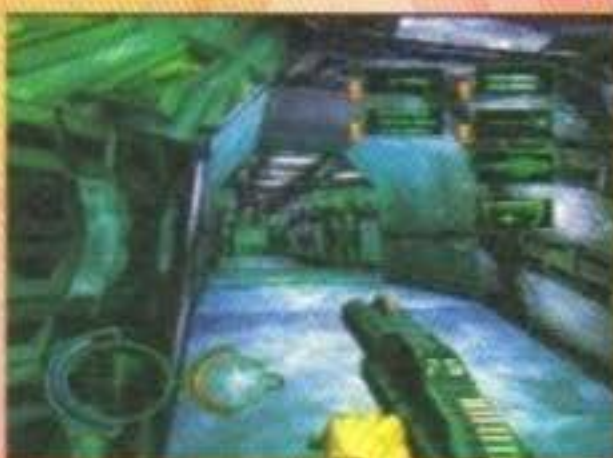
Il Dual Laser è visivamente l'arma migliore ma nel nostro cuore rimangono le armi normali, anche perché quelle al laser si scaricano subito.

Il Burts Laser è graficamente veramente divertente, ma ci mette degli anni per caricarsi e risulta letale per i nemici lontani ma quasi inutile (per la lentezza) con quelli troppo vicini.

Il Vapor Rocket è eccellente per sparare nelle stanze larghe, ma avrete poche occasioni per utilizzarlo e sarete fortunati se non vi farete male da soli quando lo utilizzerete.

per l'ennesima volta, le promesse fatte in sede di preview sono state mantenute solo in parte e *Tenka* risulta un buon gioco ma senza dubbio lontano dai fasti del gioco della Id (sia *Quake* che *Final Doom*).
Il problema principale è la scarsa sensazione di libertà data dalle strutture dei livelli, mentre in *Doom* ci si ritrova spesso a vagare per lunghi stanzoni o in spazi aperti, sparando a qualsiasi cosa si muova, in *Tenka* siamo costretti in piccoli cunicoli, obbligati a muoverci da un punto A a un punto B quasi senza poter scegliere dove andare. Si tratta quasi di una strada obbligata, in cui rimane una buona dose di suspence e di atmosfera, ma gran parte dell'effetto sorpresa viene rovinato dalla linearità e dalla prevedibilità dei livelli.
In ogni caso *Tenka* rimane apprezzabile sotto il punto di vista tecnico e anche della giocabilità, risultando immediato e coinvolgente quel tanto che basta per farvi passare qualche ora di svago, ma con quello che ci si aspettava da *Tenka*...

• *Zave*

Quel piccolo soldato non dovrebbe darvi troppi problemi.

TENKA

"Chi è stufo dell'ultima versione di *Doom* può comprare senza troppe preoccupazioni *Tenka*, si divertirà senza dubbio". Quante volte è stata ripetuta questa frase? L'abbiamo sentita con *Alien Trilogy*, con *Disrupter*, con lo stesso *Final Doom* e adesso anche con *Tenka*. Effettivamente, chi è stanco di *Doom* e ha giocato a tutti i titoli succitati, non dovrebbe sorbirsi anche tutto *Tenka*, a meno che non sia un patito al limite del fanatismo. *Tenka*, perciò, è solo un'altra delle tante delusioni che ci sta riservando questo 1997, e scade nella mediocrità più totale. Soprattutto è deludente la sensazione di libertà assai limitata, che rende una vera e propria impresa perdersi in un livello del gioco. Certo, non si può dire che graficamente il titolo Psygnosis sia deludente, ma per il resto c'è ben poco arrosto e molto, forse troppo, fumo.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

7 — GIOCABILITÀ
Correre e sparare, correre e sparare dall'inizio alla fine. Manca un po' di suspence o di coinvolgimento, come succede invece in *Doom*

8 — GRAFICA
Molto meglio di *Final Doom*, le cretaure e le strutture sono realizzate con poligoni. Decisamente sufficiente

6 — SONORO
Niente di speciale, le cretaure di *Tenka*, confronto ai mostri di *Doom*, sembrano dei gattini

7 — SFIDA
La linearità e la ripetitività dei livelli rendono *Tenka* noioso dopo pochissimo tempo

71 Blando

GENERE: GUIDA
CASA: ELECTRONIC ARTS
N°GIOCATORI: 1/2

NEED FOR SPEED 2

Circa due anni fa, quando la prima versione di *The Need for Speed* fece la sua comparsa su 3DO, il titolo venne presto etichettato come il *Test Drive* degli anni '90. La cosa era logica, e considerando la struttura stessa del gioco, l'appellativo era senz'altro meritato, oltre che azzeccato. A parte questa somiglianza con il classico Accolade, riguardante il concept, *The Need for Speed* riuscì a conquistare i favori del pubblico, grazie a un impatto visivo particolarmente riuscito: considerati i tempi, infatti, la grafica era sicuramente impressionante e tirando le somme, il gioco rimase uno dei pochi (per non dire l'unico), in grado di sfruttare a dovere il 32 bit di casa Panasonic. Oggi come oggi, il 3DO é ormai un lontano ricordo, ma con l'avvento delle nuove console, *NfS* è stato rispolverato, e riproposto in versione migliorata, grazie alla doverosa cura ricostituente a base di poligoni e percorsi aggiuntivi. Il titolo, era comunque troppo simile al predente, ed è per questo motivo che Electronic Arts, ha pensato ad un seguito, capace di colmare le lacune lasciate dal primo episodio. In questo senso, il lavoro svolto, ha sicuramente dato i suoi frutti, e anche se concettualmente parlando, lo stile di gioco rimane pressoché invariato, *The Need for Speed 2* propone un buon numero di innovazioni, capaci di migliorare le cose in maniera evidente. Uno dei cambiamenti più radicali, riguarda la struttura dei vari percorsi, ora molto più articolati e complessi rispetto a prima: in alternativa ai soliti tracciati suddivisi in sezioni, troviamo ora una serie di circuiti chiusi su sè stessi, personalizzati dalla diversa ambientazione e livello di difficoltà. Ogni pista, è caratterizzata da una varietà a dir poco sorprendente e, a differenza di altri titoli concorrenti, non si tratta di sole varianti a livello cosmetico. Data la presenza di salite e discese, curve strette, tornanti, salti, e ogni genere di fondo stradale, è evidente che il giocatore dovrà modificare la propria tecnica di guida, adattandola a seconda delle circostanze. La cosa non è molto semplice, anche perché, dato il notevole realismo del modello di guida, il controllo delle vetture non si riduce al semplice utilizzo dell'acceleratore e dello sterzo : per rimanere in strada, è necessario memorizzare perfettamente la conformazione di ogni singolo percorso, oltre ad impratichirsi con i numerosi mezzi disponibili, ognuno caratterizzato da un comportamento stradale del tutto diverso, e aderente alla proprio controparte reale. Sopratutto selezionando la modalità "simulation" (in alternativa a quella arcade), il controllo della vettura risulta abbastanza complesso, anche se incredibilmente divertente: in questo caso, è necessaria una condotta di

In alcune piste, le curve sono molto difficili e impegnative: vi raccomandiamo di moderare la velocità.

Oltre ai percorsi asfaltati, *Need for Speed 2* propone diversi tipi di fondo stradale, come, per esempio, il pavé.

http://www.oldgamesitalia.net/

SGOMMA CHE TI PASSA !

'Anche in questo secondo episodio, è presente un notevole database, riguardante la storia e le caratteristiche delle varie vetture, sotto forma'

MCLAREN F1: Si tratta della macchina più completa e veloce dell'intero lotto: capace di oltre 360 Km/h di velocità massima e una tenuta di strada davvero notevole, questo missile a quattro ruote è un avversario veramente temibile, su ogni tipo di percorso.

FERRARI F50: Degna evoluzione della F40, la rossa di Maranello è caratterizzata da un motore di grossa cilindrata, in grado di superare il vecchio biturbo della precedente versione. Ottima tenuta e maneggevolezza, e prestazioni eccellenti, fanno di questa F50, uno dei mezzi migliori tra quelli selezionabili.

LOTUS GT1: Non molto conosciuto, questo modello di casa Lotus, si rivela un'ottima vettura, in grado di rivaleggiare ad armi pari, con le due sportive prima citate.

ITALDESIGN CALA: Oscuro prototipo semi-sconosciuto, la Cala risulta estremamente veloce e guidabile, anche se non ai livelli di Ferrari e McLaren.

guida ragionata e precisa, frenando per tempo in prossimità delle curve, e impostando le traiettorie in maniera pulita, onde evitare spiacevoli intraversate e uscite di strada. A proposito di tutto ciò, è bene ricordare che in alcuni tracciati, è possibile uscire dalla pista, facendo uso delle numerose scorciatoie segrete presenti nel gioco. Per quanto riguarda i circuiti, quindi, NfS2 offre una varietà e qualità sensibilmente maggiori, rispetto al primo episodio, con una ricchezza di ambientazioni e dettaglio, veramente impressionante. A parte questo, anche il parco macchine è completamente inedito, e il giocatore, è libero di selezionare il bolide preferito, tra una rosa di otto modelli, disponibili fin dall'inizio. Si tratta della crema dell'intera produzione mondiale e in particolare, delle sportive più potenti e veloci provenienti dal mercato americano ed europeo. Si parte dalle famosissime Ferrari F50, MCLaren F1, Jaguar XJ220 e Lotus Esprit, e si arriva a modelli meno famosi, ma non per questo meno validi, come la Ford GT90, un incredibile prototipo americano mangia pneumatici, capace di accelerazioni mozzafiato. Una cosa molto interessante, consiste nella possibilità di configurare a piacere la propria macchina, modificando per esempio la lunghezza dei rapporti, l'areodinamica, nonché il tipo di freni e il colore della vettura utilizzata. Le modifiche effettuate, cambiano effettivamente il comportamento dei mezzi, e questo, è un fattore estremamente positivo. Restando in tema di innovazioni, è il caso di segnalare le nuove modalità di gioco introdotte, che indubbiamente, fanno la loro parte quando si parla di longevità e quindi sfida. Oltre alle gare singole, al torneo, e al time attack, è ora presente un nuovo stile di gioco a eliminazione, chiamato Knockout, in pratica, si tratta di una specie di "Tournament Mode", con soli due giri per circuito, in cui il concorrente più lento viene eliminato.

Le strade trafficate sono molto impegnative e divertenti.

Completando tutti i circuiti, bisognerà disputare la gara finale lungo una pista segreta: vincetela, e la pista diventerà selezionabile, in aggiunta di quelle normali. Analizzando il gioco dal punto di vista della guidabilità e soprattutto della varietà, quindi, *The Need for Speed 2* ha tutte le carte in regola per ben figurare; parlando di giochi di guida, questi sono sicuramente due parametri basilari, al fine di una buona valutazione, ma bisogna tenere presente, che in questo genere, anche la grafica e il sonoro giocano un ruolo fondamentale. Fortunatamente, anche in questo caso, i programmatori hanno svolto

La Ford GT90 è una macchina molto potente e veloce, e possiede una ripresa eccellente.

Le colorazioni delle vetture, sono molto belle, ed è anche possibile personalizzarle a piacere.

http://www.oldgamesitalia.net/

di filmati in fmv, dalla qualità notevole.

ISDERA COMMENDATORE 112I: Mossa da un propulsore di grossa cilindrata, capace di prestazioni notevoli, questo particolare prototipo si rivela impegnativo da guidare: attenti alle curve strette!

FORD GT 90: Impressionante per potenza e coppia massima, questo fenomenale prototipo di casa Ford si rivela un eccellente stradista, in grado di rivaleggiare con qualsiasi concorrente.

JAGUAR XJ220: Modello di punta della storica casa inglese, questa elitaria supersportiva è estremamente gratificante da guidare: ottima velocità, tenuta e ripresa.

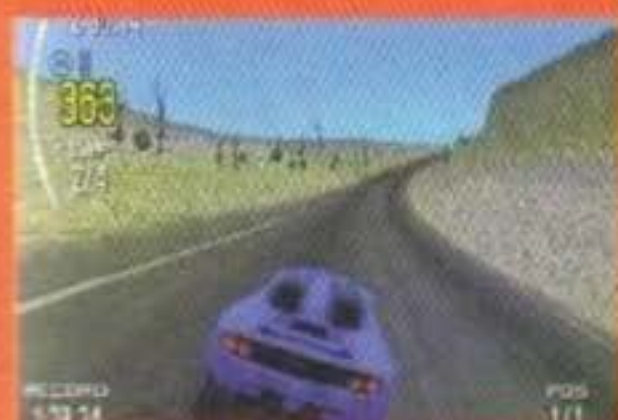
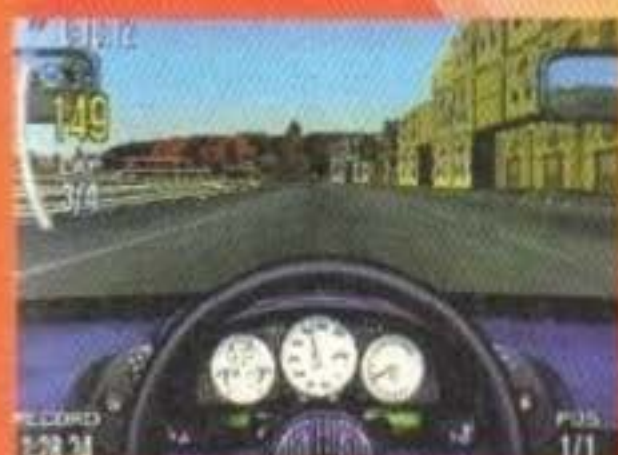
LOTUS ESPRIT V8: La meno dotata in fatto di motore e quindi potenza, questa agile sportiva di piccola cilindrata, da il meglio di sè sui percorsi stretti e tortuosi: è poco veloce...

un buon lavoro, con un motore 3D più complesso e un sonoro eccellente, completo di opzione per il supporto del Dolby Surround. La grafica, in particolare, risulta estremamente più elaborata della versione precedente, con una cura per il dettaglio a dir poco maniacale, e una quantità di particolari senza precedenti, parlando di giochi di guida. La velocità è molto buona e gli sgradevoli fenomeni di pop-up, abbastanza contenuti, grazie anche alla conformazione dei vari tracciati, con orizzonti abbastanza contenuti. L'unico appunto riguarda la fluidità che in alcuni casi (sopratutto alle alte velocità) risulta un pochino scattosa. Il frame rate è comunque buono, ma in certe parti, qualche fotogramma al secondo in più, avrebbe sicuramente migliorato le cose.

A parte questo, non è proprio il caso di lamentarsi e gli appassionati della saga, troveranno in questo *The Need for Speed 2*, un valido sequel, capace di placare il loro inesauribile bisogno di velocità.

• Max

Per affrontare le curve in maniera più veloce, l'uso del freno a mano può essere la soluzione migliore, in alcuni casi.

Si ringrazia D + international (MI)

La McLaren possiede una velocità di punta impressionante.

NEED FOR SPEED 2

Realizzare il seguito di un gioco di successo, non è mai una cosa molto facile, ma bisogna ammettere che in questo caso, i ragazzi dell'EA, hanno fatto un lavoro con i fiocchi. Il sogno proibito di molti giovani appassionati di motori, consiste nel guidare i bolidi più potenti dell'intera produzione mondiale, e grazie a *TNFS2*, questo sogno può diventare realtà. I velocisti più sfegatati, saranno contenti di vedere che la cura per il prodotto, non riguarda la sola grafica e sonoro, ma anche la varietà e l'elemento simulativo, elementi importantissimi in questo genere di giochi. Il titolo garantisce innumervoli ore di sano divertimento e anche una volta terminato, è piacevole e divertente girovagare per i bellissimi circuiti ascoltando il rombo sommesso del bolide preferito, e ammirando i suggestivi paesaggi che fanno da cornice alle varie piste.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ◯ ◯ ◯ ◯ P

GIOCABILITÀ 8
Grandiosa per realismo e fedeltà ai modelli di guida reali, il controllo dei mezzi richiede però una certa pratica

GRAFICA 8
Motore grafico molto migliorato, con enorme quantità di dettaglio e grande senso di velocità; peccato per la fluidità non eccelsa

SONORO 9
Le musiche sono buone, ma il vero asso nella macchina riguarda gli effetti campionati dei motori, veramente esaltante se disponete di un impianto in Dolby Surround

SFIDA 8
Pochi titoli garantiscono una varietà simile, ma anche una volta finito, lo rigiocherete volentieri

88 Va va vuma

GENERE: PICCHIADURO
CASA: CAPCOM
N°GIOCATORI: 1/2

CYBERBOTS

Siamo ormai arrivati a una fase, nel mercato dei videogiochi, in cui l'originalità è una caratteristica più unica che rara. La qualità dei titoli non si basa più sulle idee nuove che contengono, ma sul come i generi classici vengono reinterpretati, con l'inserimento di nuove caratteristiche o, semplicemente, con il miglioramento delle caratteristiche tecniche. A volte, però, anche questi aspetti che sembrano necessari per il successo di un titolo vengono accantonati, e, certe case, arrivano a raschiare il fondo pur di sfruttare un momento propizio. Non ce lo saremmo mai aspettati da una casa come la Capcom, ma purtroppo è accaduto con questo *Cyberbots*. Il titolo in questione risale ormai al '94 e non è altro che un classico picchiaduro a incontri, in cui i protagonisti sono dei giganteschi robot, dotati dei poteri più strani. Inutile dire che ci troviamo di fronte a un prodotto che possiede tutte le caratteristiche classiche del genere, con l'aggiunta di qualche piccola novità, quale la presenza di un pulsante per azionare una specie di turbo, e i cambi di prestazione dei robot a seconda del pilota scelto (che dovrete scegliere prima di selezionare il robot). Al di là di questo, comunque, *Cyberbots* non offre assolutamente nulla e, francamente, ci sembra davvero un po' poco, soprattutto per un prodotto che è stato trasposto, con un maggiore numero di personaggi (sono stati resi selezionabili i boss), tale e quale alla versione originale coin-op, vecchia di tre anni. Proprio per questo motivo, *Cyberbots* mostra davvero tutti i suoi limiti tecnici, anche se non ci si può certo lamentare della giocabilità che possiede, ampiamente negli standard imposti dalla Capcom, vera regina del genere. Probabilmente, una ristretta cerchia di appassionati di botte elettroniche non mancherà di apprezzare questa ennesima minestra riscaldata, ma, se non siete tra questi, non arrischiatevi nell'acquisto di *Cyberbots*, ne rimarreste sicuramente delusi e annoiati.

• **Air**

Si ringrazia D+ International (MI)

CYBERBOTS

È abbastanza inconcepibile pensare di vendere un prodotto come *Cyberbots* quando sul mercato sono presenti altri titoli di ben più alta qualità (vedi *King of Fighters '96* o *Street Fighter Alpha 2*). Il peso degli anni si fa sentire e, anche se è possibile utilizzare una cartuccia ROM per aumentare la quantità dell'animazioni, la realizzazione tecnica non è certo ai livelli del mercato odierno. Certo, ci troviamo di fronte sempre un picchiaduro della Capcom, con tutti i vantaggi che ne conseguono, ma viene da chiedersi come mai il colosso giapponese abbia "ripescato" un titolo così vetusto, quando ne esistono altri, più belli e recenti, in attesa di conversione, oppure quando sarebbe stato meglio impiegare risorse nello sviluppo di alcuni picchiaduro a scorrimento, di sua produzione, che riempirebbero il vuoto presente nel mercato dei 32 bit.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

8 — GIOCABILITÀ
Come tutti i picchiaduro della Capcom è eccellente

6 — GRAFICA
Un po' deludente, visto che il titolo è comunque un po' vecchio. Buone le animazioni se si utilizza la cartuccia ROM

6 — SONORO
Assolutamente nella media, forse si poteva fare qualcosa di più con le musiche

7 — SFIDA
Non eccessivamente difficile in singolo, ma sarebbe dura pretendere di più

75 Già Visto

Ogni robot ha un'arma particolare, che può usare in maniera limitata.

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPARATUTTO
CASA: SNK
N° GIOCATORI: 1/2

METAL SLUG

L'annuncio della SNK di non sviluppare più esclusivamente per la propria console, il Neo Geo, ha sicuramente fatto la felicità di molti appassionati dei picchiaduro bidimensionali, anche se, bisogna ammettere, i risultati non sono stati certo eccellenti, fatte le debite eccezioni. Fortunatamente però, i titoli convertiti da Neo-Geo non sono limitati ai soli picchiaduro, ma capita l'occasione che anche altri grandi successi per questa console appaiono su Saturn e PlayStation.
È proprio questo il caso di *Metal Slug*, che ha fatto la sua prima apparizione circa sei mesi fa, ora convertito per Saturn sia in versione con cartuccia, sia senza.
Per quanti non lo conoscessero, si tratta di una versione aggiornata ai tempi moderni del vecchio *Green Beret*, in cui il giocatore interpreta un soldato lanciato al massacro contro un intero esercito al soldo di un non ben precisato dittatore. La caratteristica fondamentale di questo titolo, che, in un certo senso, lo distingue da tutti gli altri simili, è l'alta dose di violenza e distruzione che lo caratterizza, abilmente mixata con un elevata ironia, distinguibile nelle varie scenette che capitano tra una sparatoria e l'altra. A livello di gioco, comunque, *Metal Slug* non offre niente di particolare: una buona dose di armi con cui farsi strada nelle linee nemiche (mitico l'effetto del fucile a pompa...), gli immancabili boss di fine livello, rappresentati da veicoli sempre più strani ed enormi e la possibilità, circa una volta per livello, di mettersi alla guida di un potente carro armato, ben più resistente del semplice corpo di un soldato...
È fuori di dubbio che un titolo come *Metal Slug* abbia delle ottime potenzialità, soprattutto se accompagnato da una simile realizzazione tecnica, che trova il culmine nell'accuratezza della grafica. Tuttavia, non si possono non rilevare due gravi difetti: la presenza, indubbiamente eccessiva, di frequenti rallentamenti (stiamo parlando della versione con cartuccia, ci vengono i brividi a pensare a quella senza) e la bassa difficoltà del gioco, che permette di terminarlo dopo poche partite, soprattutto se si gioca in due.

• *Air*

Si ringrazia D+ International (MI)

La grafica è del gioco è ben definita e decisamente spiritosa.

METAL SLUG

È dura ammetterlo, per certi versi, ma di titoli come *Metal Slug* nessuno, probabilmente, ne sentiva la mancanza. Per quanto, infatti, sia ben realizzato e divertente, giochi di questo genere sono sicuramente più adatti al mercato dei coin-op, piuttosto che all'ambito casalingo. La voglia di continuare a giocare, dopo aver terminato il gioco una volta, non resta a lungo. Bisogna ammettere che tale impresa risulta abbastanza facile solo al minimo livello di difficoltà e utilizzando tutti i crediti, ma questo non è un motivo sufficiente per non considerarlo un difetto. Ovviamente, se avete amato alla follia il titolo originale, o se siete semplicemente amanti del genere, potete passare tranquillamente sopra a quanto detto, ma in caso contrario potreste davvero rimanerne delusi.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 7
Decisamente buono il sistema di comando, anche se non sempre si riesce a fare quello che si vuole

GRAFICA 8
Molto ben definita, soprattutto nei fondali, anche se a volte i rallentamenti sono un po' eccessivi

SONORO 7
Molto carino, ma sicuramente non eccezionale

SFIDA 6
Agli inizi è abbastanza difficile, almeno finché non si prende confidenza con il sistema di comando, poi non impiegherete molto a finirlo a livello facile

79 Ironico

GENERE: SPARATUTTO
CASA: KONAMI
N°GIOCATORI: 1

CRIPT KILLER

In *Crypt Killer* c'è l'auto ricaricamento dell'arma, quindi potete continuare a sparare senza preoccuparvi troppo.

Alcune delle parti del corpo possono rivelare bonus segreti se martoriate ulteriormente.

Chi non ha mai avuto occasione di provare il famoso *Operation Wolf*? Si tratta di un vecchio coin-op convertito per tutti i maggiori formati dell'era (PC, Amiga, Master System, NES).
In realtà pensando a pistole a raggi e videogiochi potrebbe anche venire in mente un classico per Master System, che forse si ricorderanno in pochi, dal valore indiscutibile: *Gangster City*.
Tralasciando le digressioni torniamo al nuovo sparatutto della Konami, che la stessa casa giapponese sta promuovendo massicciamente.
Crypt Killer, questo è il nome del gioco di cui stiamo parlando, può essere giustamente definito come il rifacimento videoludico di Indiana Jones se al posto del bel Harrison "Blade Runner" Ford ci fosse stato Arnold Schwarzenegger. Il compito del giocatore è quello di profanare innumerevoli tombe (cripte) nel tentativo di ritrovare non si capisce bene cosa. Se non si capisce perfettamente il fine, si capisce al volo il mezzo: sparare come degli ossessi a qualsiasi cosa passi per lo schermo. In questo senso la Konami non ha badato a spese, e tanto meno alla censura, visto che con i suoi mostri e mummie varie si è divertita nel lasciare al giocatore la libertà di farli saltare in aria nei modi più disparati. Forse è proprio questo il problema, nel tentativo di adombrare la mancanza di originalità dei vari stage (che effettivamente si assomigliano fin troppo) la grande K giapponese ha deciso di far muovere per lo schermo più nemici e oggetti (o parti di nemici!) possibili. Se in teoria ciò dovrebbe essere un'iniziati-

State sempre attenti al fondale, per scorgere gli oggetti che vi vengono lanciati.

È difficile colpire gli oggetti volanti e i proiettili ma altrimenti vi faranno un male...

va più che lodevole, regalando al gioco una certa frenesia e un divertimento che risulterebbero fondamentali per il successo di *Crypt Killer*, in pratica si rivela un mezzo fiasco. Durante la partita si muovono si orde assetate di nemici, ma questo crea troppa confusione. Spieghiamoci: un nemico per essere ucciso necessita più colpi, se un povero cecchino virtuale si ritrova davanti a cinque zombie, come fa a sapere a chi ha già sparato e chi invece è ancora sanissimo? Tutto il ragionamento va fatto mentre dall'altra parte le mummie iniziano a lanciare contro lo schermo oggetti contundenti vari. Anche in questo caso tutto questo crea non poca confusione. Una volta che si riesce a uccidere uno zombie o una creatura, si vedono gli arti (e non solo) del malcapitato schizzare per tutto lo schermo, e non si riconosce più un oggetto che sta arrivando contro ilo giocatore da un "pezzo" di nemico che sta allegramente svolazzando. Può anche succedere che, data la velocità con cui si muove la telecamera-che-non-c'è, ci colpisca qualcosa che non è più visibile, e questa non è una bella sensazione.

Ma *Crypt Killer* riesce benissimo, invece, nel ricreare una certa atmosfera e un convolgimento unico. I movimenti della telecamera non sono i soliti limitati a qualche panoramica nell'attesa che il giocatore ripulisca (da Il Pulitore di Nikita o l'uomo che fa le pulizie di Leon) tutto lo stage, ma zooma e si abbassa, o si alza, velocemente, cercando di ricreare i veri movimenti di un archeologo che salta corre e rotola. Tutti questi movimenti e la frenesia dell'azione, anche se troppo confusa, riescono a coinvolgere fin da subito il giocatore, anche se poi lo fanno infuriare a morte per colpa dei difetti succitati.

• *Zave*

BIG BAD BOSS

Come in ogni sparatutto che si rispetti, anche in *Cript Killer* troviamo dei boss finali che tentano di mandarvi al creatore il più velocemente possibile. Nel caso del gioco Konami, però, dobbiamo dimenticarci di robot assassini o vecchi cercatori d'oro, infatti i vari bosso si rifanno alla mitologia egizia. Solitamente hanno due diversi stili di combattimenti e di "approccio", o iniziano a lanciarvi oggetti da lontano, oppure si avvicinano e iniziano a menarvi con quanto la natura ha dato loro.

CRYPT KILLER

Sembra addirittura che la Konami abbia voluto curare troppo *Crypt Killer*, facendosi prendere la mano. I programmatori hanno inserito una quantità davvero notevole di situazioni, nemici e oggetti vari e l'azione risulta frenetica. Questa frenesia è proprio l'elemento base di queste genere, ma nel caso di *CK* ne minano anche il risultato finale. La confusione che si viene a creare, la sensazione d'impotenza che assale il giocatore per vari motivi, è frustrante. Più volte si finisce con lo sparare a casaccio e non ci si ritrova più, perdendosi tra braccia volanti, vasi che sembravano teste e che invece ci feriscono letalmente e telecamere nevrotiche che nascondono i colpi nemici. Se frequentate abitualmente qualche poligono di tiro, potreste sopportare l'eccessiva prontezza (e pazienza) di cui necessita *CK*, altrimenti è meglio che cerchiate qualcos'altro.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ
Buona conversione, ma la confusione è davvero troppa e mina irrimediabilmente il divertimento

7
GRAFICA
La grafica è un po' pixellosa e non molto varia, ma velocissima e colorata

SONORO
Scoppi e cadute, bellissimi i rumori delle pistole e dei proiettili

SFIDA
Solo sei stage, e li finirete abbastanza presto. Se però riuscite ad apprezzare il genere ci rigiocherete a lungo

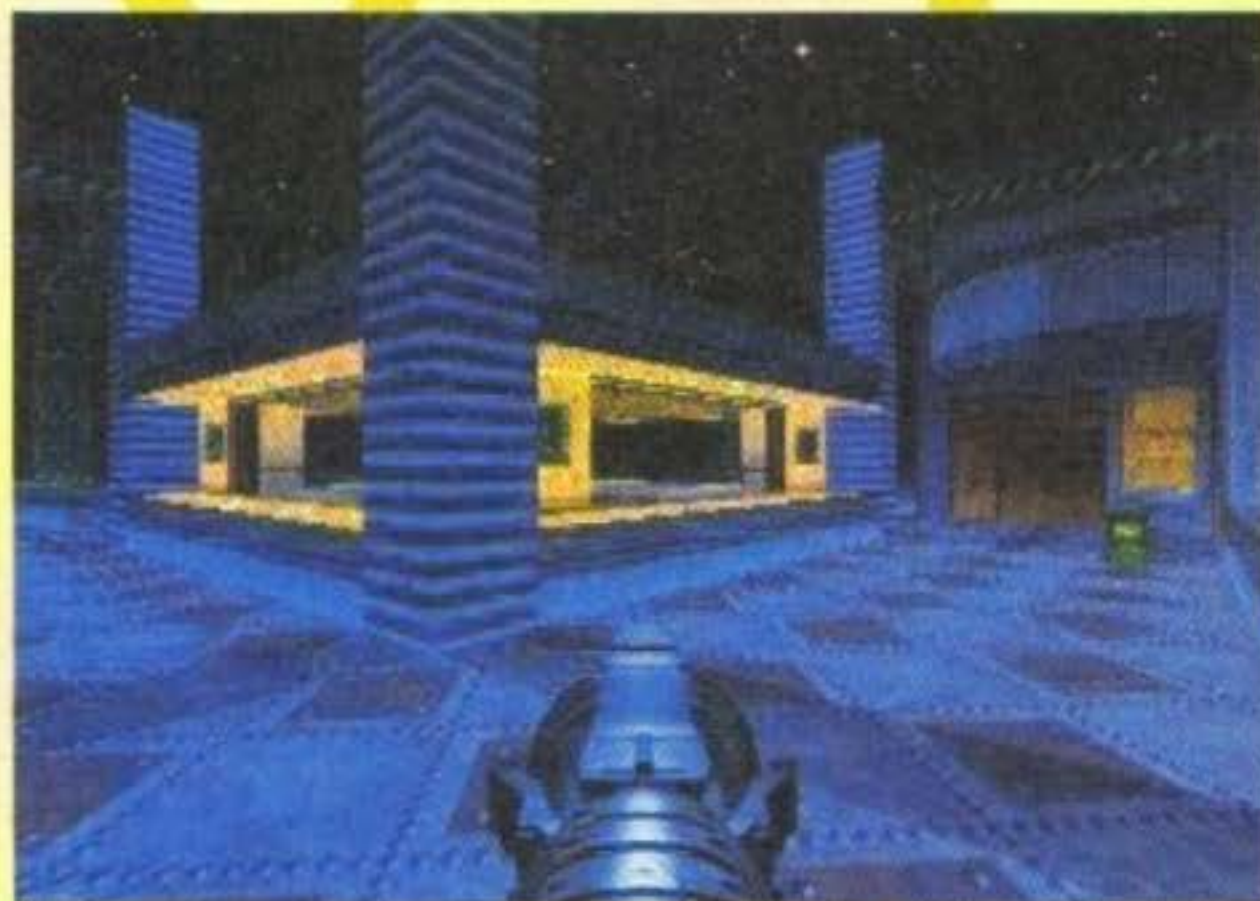
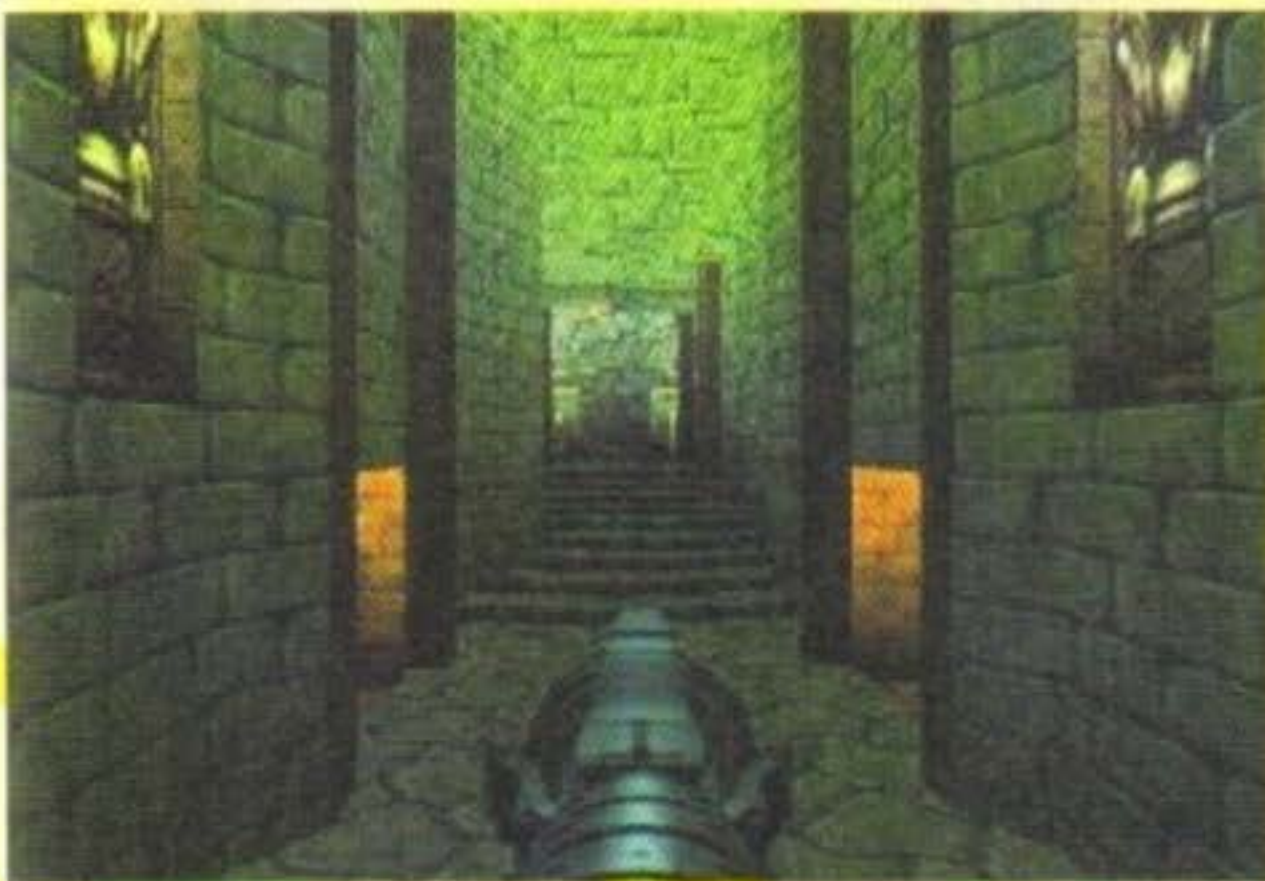
GENERE: SPARATUTTO
CASA: WILLIAMS
N°GIOCATORI: 1

Le migliorie apportate in questa versione sono prettamente grafiche, lo schema di gioco è identico.

La frenesia caratteristica della serie è stata mantenuta intatta, il che non si può dire che sia un difetto, anzi!

DOOM 64

Ancora oggi, quando si parla di sparatutto in prima persona, *Doom* è il primo termine di paragone a tornare alla memoria. Uscito in versione PC nel lontano 1993, *Doom* era la diretta evoluzione di *Wolfenstein 3D*, e conservando lo stesso identico schema di gioco, offriva però una serie di varianti, come grafica, ambientazioni e complessità dei livelli, sicuramente superiori all'antenato. Il successo fu a dir poco strepitoso, tanto che in questo genere di prodotti, *Doom* è rimasto uno dei titoli più famosi e venduti, dell'intera produzione mondiale. Chiaramente, come succede nella maggior parte dei casi, il gioco venne preso come esempio, e ispirò una folta schiera di cloni, di cui lo stesso *Turok*, non è che la punta dell'iceberg. Il passo dal PC, verso il mondo delle console fu breve, e attualmente ogni macchina da gioco che si rispetti può vantare, nella propria softeca, almeno una versione di *Doom*, convertita più o meno bene, a seconda dei casi. Così, a distanza di quattro anni dalla sua nascita, ecco che il classico di casa ID, ritorna a far parlare di sé sul gioiellino di casa Nintendo.
Chiamata *Doom 64*, questa nuova

http://www.oldgamesitalia.net/

La sensazione claustrofobica tipica della serie è rimasta, ma se si dà un'occhiata alla grafica ci si rende conto che è stato fatto un gran lavoro...

Non sono stati aggiunti livelli nuovi, ma ciò non toglie che chi non ha mai giocato a *Doom* resterà ugualmente impresisonato dal gioco.

ed ennesima versione, propone differenze interessanti rispetto all'originale, anche se purtroppo, queste riguardano il solo aspetto grafico: chi si aspettava un evoluzione totale, resterà abbastanza deluso nel vedere che *Doom 64*, offre veramente poche novità, fatta eccezione per le nuove trovate grafiche, possibili grazie alle funzioni della macchina Nintendo. *Doom 64* resta fedele agli schemi dell'originale, e questo, può essere una cosa positiva o negativa, a seconda dei punti di vista. Per esempio, anche se la struttura dei vari livelli, è ora interamente poligonale, il giocatore non è libero di compiere quelle azioni che un mondo tridimensionale dovrebbe permettere, come la possibilità di saltare, oppure alzare e abbassare lo sguardo. Questa caratteristica, presente in tutti i giochi della nuova generazione, regala una migliore sensazione di libertà e realismo, ma evidentemente, i programmatori hanno seguito una diversa filosofia, basata sull'immediatezza e sulla giocabilità assoluta. Gli elementi prima elencati, e presenti nello stesso *Turok*, sono necessari quando il gioco prevede elementi esplorativi, ma in effetti, risultano superflui in un prodotto come *Doom*, basato solamente sull'azione: il titolo, non presenta enigmi o elementi, tipici dei giochi di avventura, ma conserva la sua natura di sparatutto puro e semplice, senza troppe pretese. Questa scelta, potrebbe sembrare inadeguata e superata, ma in questo modo, il giocatore è libero di meglio concentrarsi nell'opera di massacro digitale, caratteristica di questo prodotto.

Nonostante questo, un'aggiunta di nuove armi e nemici, avrebbe fatto sicuramente piacere, ma anche questa volta niente da fare: sia le creature che l'arsenale bellico, rimangono identici alle precedenti versioni, anche se migliorate a livello grafico. Del resto, è proprio sotto l'aspetto grafico, che *Doom 64* riesce a stupire, grazie a un design dei vari livelli e dei numerosi demoni, completamente inedito. Gli scenari, infatti, sono completamente poligonali e arricchiti da una dose di dettaglio ed effetti di luce, sconosciuti a qualsiasi versione di *Doom*, uscita fino ad oggi.

La qualità delle texture, è veramente impressionante, ed è in questo settore, che i programmatori hanno speso la maggior parte del loro tempo: gli stage sono molto vari tra loro, e le visuali molto nitide, senza alcun effetto di nebbia, presente in *Turok*. La fluidità è eccellente e anche la velocità di gioco si mantiene elevata, anche con molti nemici sullo schermo.

A proposito di questi ultimi, realizzati in 2D, bisogna dire che il loro aspetto, è molto migliorato grazie agli effetti grafici (anti-aliasing e mip-mapping), ma il numero delle animazioni rimane inadeguato, dando origine a movimenti scattosi, che contrastano con la perfezione assoluta dei vari livelli. Nonostante, questo, il bilancio finale è senz'altro positivo, e per tutti gli appassionati del genere, *Doom 64* rimane la versione migliore mai prodotta, del famosissimo classico, targato ID.

• *Max*

Si Ringrazia Action Game (MI)

DOOM 64

A distanza di quattro anni dalla sua uscita, *Doom* conserva sempre un ottima forma, e in questa versione per Nintendo 64, dimostra ancora una volta le sue qualità, grazie alla grande giocabilità e immediatezza, che da sempre, hanno contraddistinto questo prodotto. Chiaramente, il gioco inizia a sentire il peso degli anni, ma grazie ai notevoli miglioramenti grafici, e una struttura completamente inedita degli oltre 30 livelli, risulta ancora stimolante da giocare. I più esigenti, avrebbero sicuramente preteso un maggior numero di innovazioni, e per loro, *Turok* potrebbe rappresentare la scelta più indicata. Per tutti gli estimatori della serie, *Doom 64* è sicuramente la scelta migliore, e di certo troveranno in questo titolo, un valido e difficile passatempo, in grado di impegnare per svariate ore anche i giocatori più smaliziati.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ◯ ◯ ◯ ◯ P

8 — GIOCABILITÀ
Il comando analogico fa sentire i suoi vantaggi, anche se la funzione di "strafe", non risulta molto semplice

8 — GRAFICA
Gli scenari sono tra i più belli e suggestivi, peccato per le scattose animazioni dei nemici

8 — SONORO
Ottimi effetti sonori, anche se le musiche non eccezionali

9 — SFIDA
Al più alto livello di difficoltà, *Doom 64* offre un livello di sfida, in grado di impegnare il giocatore più smaliziato

86

Labirintico

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPARATUTTO
CASA: ELECTRONIC ARTS
N°GIOCATORI: 1/2

SOUKYUGURENTAI

Uno dei maggiori punti di forza del Saturn è, senza ombra di dubbio, la capacità di gestire giochi bidimensionali di qualità, che, per un certo pubblico, sono sicuramente molto graditi in questo continuo utilizzo di poligoni e texture. Purtroppo, però, queste caratteristiche sono troppo spesso utilizzate per produrre titoli non certo originali, nella maggior parte picchiaduro a incontri. È dunque un piacere vedere come certe case non dimentichino i generi di giochi che qualche anno fa andavano per le maggiore, come gli sparatutto classici. Proprio questo è il caso di *Soukyugurentai*, che, al di là del nome un po' ridicolo, rappresenta un titolo di tutto rispetto del suo genere. Si tratta, infatti, di uno sparatutto a scorrimento verticale in cui il giocatore, al comando della solita, misera navicella, dovrà vedersela contro ondate di nemici e boss di fine livello di dimensioni esagerate. Al di là dell'originalità, comunque, questo titolo può vantare una realizzazione tecnica di tutto rispetto, merito della scelta di realizzare gli sprite tramite rendering, decisione certo non disprezzabile. Il dettaglio delle miriadi di navi che si muovono sullo schermo, per non parlare poi dei giganteschi boss di fine livello, è assolutamente incredibile e, per quanto siano presenti dei vistosi rallentamenti, questi sono limitati alle situazioni di caos totale, dove sono più utili che fastidiosi. All'inizio di ogni partita il giocatore può comunque scegliere il proprio mezzo tra una rosa di tre opzioni, dif-

Uno dei soliti boss che si è costretti ad affrontare in questo tipo di giochi. Grandi, grossi e, come resistere a una simlile banalità?, cattivissimi...

I fondali a volte sono confusi, ma non impediscono sicuramente lo svolgersi dell'azione. Il che non è poco.

ferenti per il tipo di armamento base e per il sistema di acquisizione bersaglio. Durante il gioco, infatti, tenendo premuto il tasto di sparo, parte dall'astronave del giocatore una sorta di mirino laser poligonale che inquadra una porzione più o meno estesa di schermo; un preciso numero di nemici in quest'area (che dipende dal potenziamento raggiunto dall'astronave) viene dunque inquadrato e pronto per essere distrutto, non appena si rilascia il tasto di fuoco. Le differenze tra le navi si trovano proprio nella forma geometrica del mirino laser (ognuna, comunque, ne ha a disposizione due, che è possibile cambiare in tempo reale per adattarsi alla situazione), oltre che nel tipo di sparo primario e secondario che si utilizza normalmente. L'unico difetto che si può imputare a un prodotto come *Soukyugurentai* è l'eccessiva difficoltà. È vero che più volte ci siamo scagliati contro giochi che era possibile terminare alla prima partita, ma in questo titolo il fuoco dei nemici è davvero eccessivo. Troppo spesso capita che lo schermo sia letteralmente ricoperto di colpi, che non lasciano la possibilità fisica di fuga (a meno che non usiate la classica Smart Bomb) e questo è un aspetto un po' irritante in un titolo di questo genere.

• Air

Si ringrazia D+ International (MI)

SOUKYUGURENTAI

Dovendo scegliere il miglior sparatutto classico su 32 bit, la nostra preferenza rimane ancora su *Raystorm* della Taito, uscito lo scorso mese per PlayStation, ma, non essendo questo titolo disponibile per Saturn, non si può non ammettere che *Soukyugurentai* è il miglior prodotto nel suo genere per la console di casa Sega. Dal punto di vista tecnico è, infatti, ineccepibile e può vantare una buona dose di varietà, longevità e, soprattutto, giocabilità. Purtroppo, però, l'eccessiva difficoltà che lo contraddistingue tende a renderlo qualche volta frustrante, soprattutto quando ci si rende conto di ritrovarsi in situazioni da cui è impossibile, nel vero senso del termine, uscirne vivi. Un miglior bilanciamento avrebbe giovato, ma non si può negare che questo prodotto sia un acquisto obbligato per tutti gli appassionati del genere.

AGIRE E PENSARE

7 — **GIOCABILITÀ**
Buono il controllo delle navi, forse un po' eccessivo il volume di fuoco nemico

8 — **GRAFICA**
Eccellenti gli sprite renderizzati e notevole il loro numero su schermo, anche se sono presenti occasionali rallentamenti

7 — **SONORO**
Ottime musiche "colossali", sono nella media, purtroppo, gli effetti sonori

8 — **SFIDA**
Difficile come non mai, a volte anche (pure) troppo

89 — **Distruttivo**

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

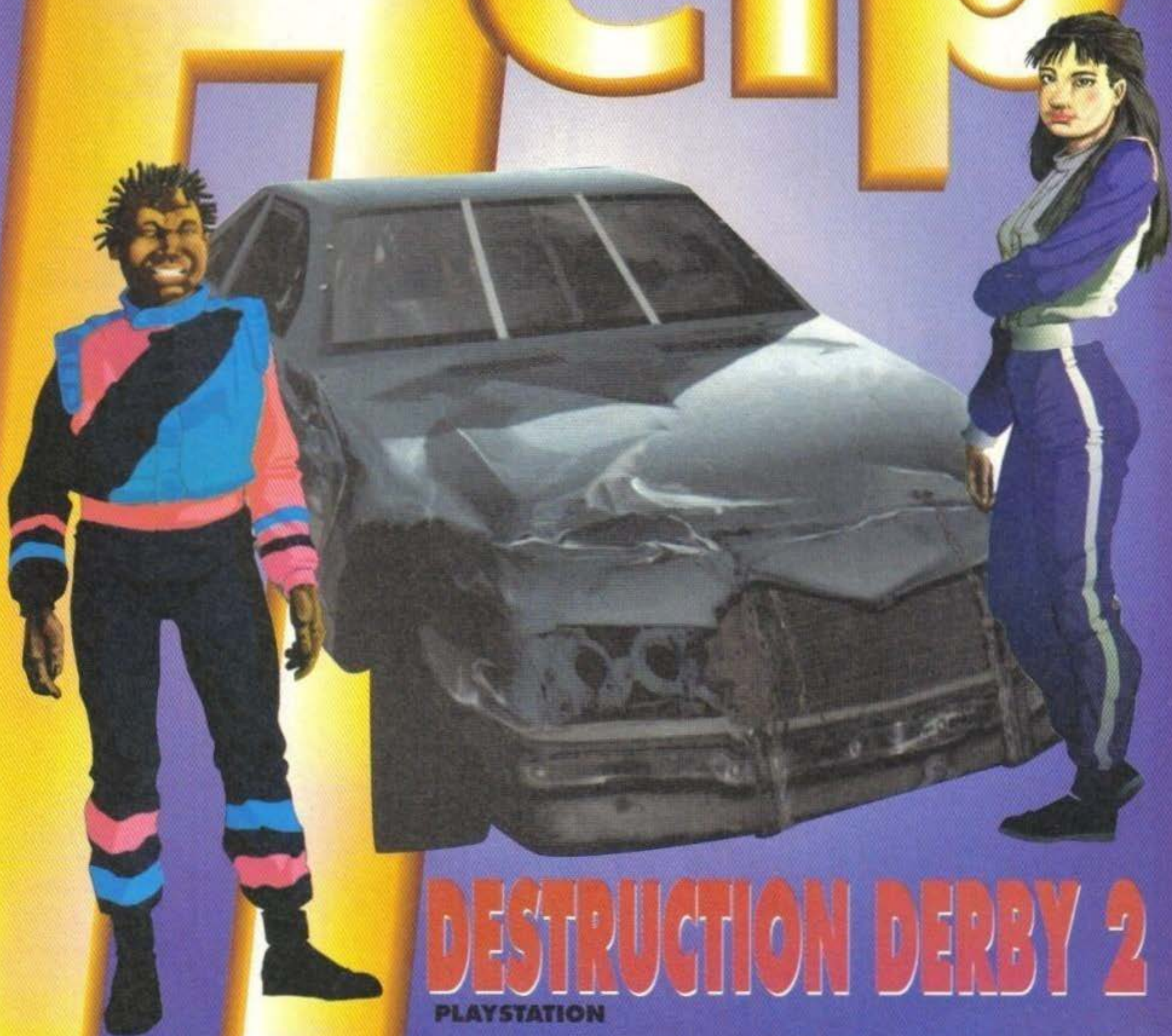
http://www.oldgamesitalia.net/

Un solo Help, questo mese, ma sicuramente uno dei più succosi degli ultimi tempi. *Destruction Derby 2* sta facendo letteralmente impazzire i videogiocatori di mezza Italia, ecco quindi una guida rapida rapida su come affrontare i piloti più scorretti e uscire con la testa ancora sulle spalle.

Help

DESTRUCTION DERBY 2

PLAYSTATION

http://www.oldgamesitalia.net/

Sono in parecchi a chiamarci per chiedere consigli riguardo l'ultimo violento gioco di corse firmato Psygnosis. Per potervi dare i migliori suggerimenti possibili, abbiamo chiesto aiuto ai veri esperti di questo gioco, nientepopodimeno che i programmatori della Reflections, gli sviluppatori del gioco.

DESTRUCTION DERBY 2

Consigli d'alta classe

1) Evitate di correre sull'erba, perché è parecchio scivolosa.
Il Nel Chalk Canyon provate a eseguire un perfetto giro a 360° in cima alla collina. I programmatori della Reflections ci hanno spiegato come fare:
«Dovete arrivare a tutta velocità. Sulla sommità della collina, il lato destro è leggermente sollevato: utilizzate questa particolarità per rotolare!»
2) Provate a guidare su due ruote: è molto difficile ma possibile (è più facile con i controller analogici Negcon e MadCatz). Ancora una volta, abbiamo chiesto consiglio ai veri esperti:
3) Appena dopo i fossati, la pista è leggermente sollevata sul lato sinistro. Come nella rotazione a 360°, sfruttate questa peculiarità del percorso e cercate di bilanciare la macchina su due ruote.»
4) Se la vostra macchina è sul punto di rotolare, sterzate con violenza e potreste riucire a recuperare la situazione (usate i pulsanti della sterzata di forza).

http://www.oldgamesitalia.net/

Le macchine

Rookie

Un buon inizio, ma adatto soltanto ai principianti per via della sua lentezza e del suo povero comportamento in strada (non è possibile eseguire le derapate) Non usatela a meno che a guidarla non sia vostra madre.

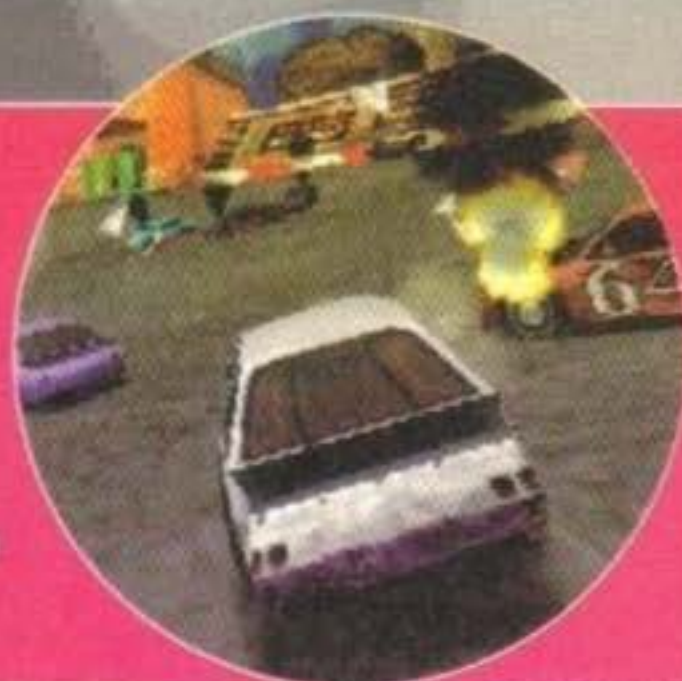
Amateur

Leggermente più potente della vettura Rookie e con una maneggevolezza migliore ma nella norma. Tende ad allargare nelle curve, quindi se scoprite di essere in sottosterzo date un colpetto ai freni per rimettervi in linea.

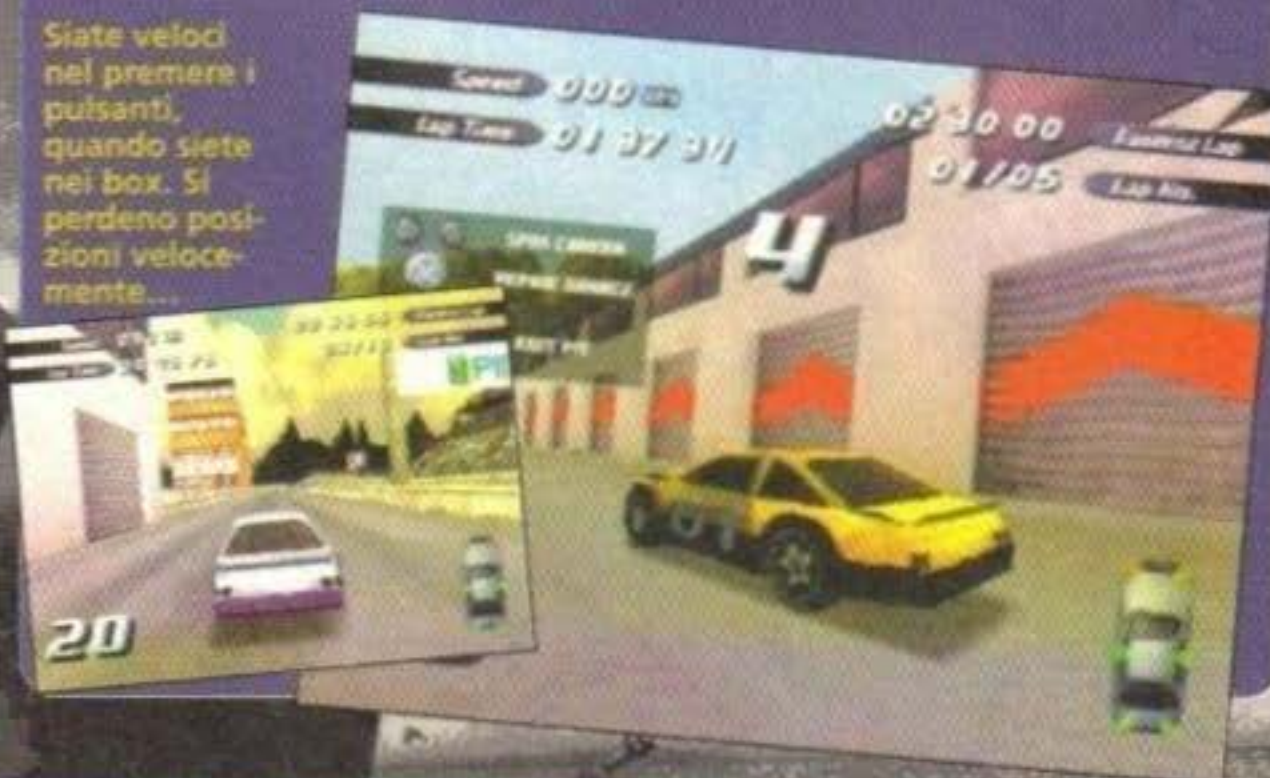
Pro

La macchina più veloce ma anche la più impegnativa da guidare. Tende a sottosterzare e con un pochettino di pratica dovreste riuscire ad eseguire delle eleganti derapate in curva, che colmeranno questa lacuna. Per andare in derapata, date un clpo ai freni per una frazione di secondo (mantenendo il pollice sull'acceleratore per andare a paletta) per sbilanciare la macchina e poi iniziate a controsterzare. Mantenete questa situazione usando piccole sterzate nella direzione opposta, ma se scoprite che il retro della vettura sta uscendo troppo dalla curva lasciate l'acceleratore per ritornare nuovamente in linea. Perseverando riceverete la giusta ricompensa.

Un migliore controllo

I tasti L e R aumentanno l'angolo di sterzo. Con questi potrete ripartire dopo i testacoda in meno tempo. I più esperti potranno usarli nei tornanti per inserire la macchina violentemente in curva, e poi controsterzare con decisione per puntare nella giusta direzione.

Le soste ai box

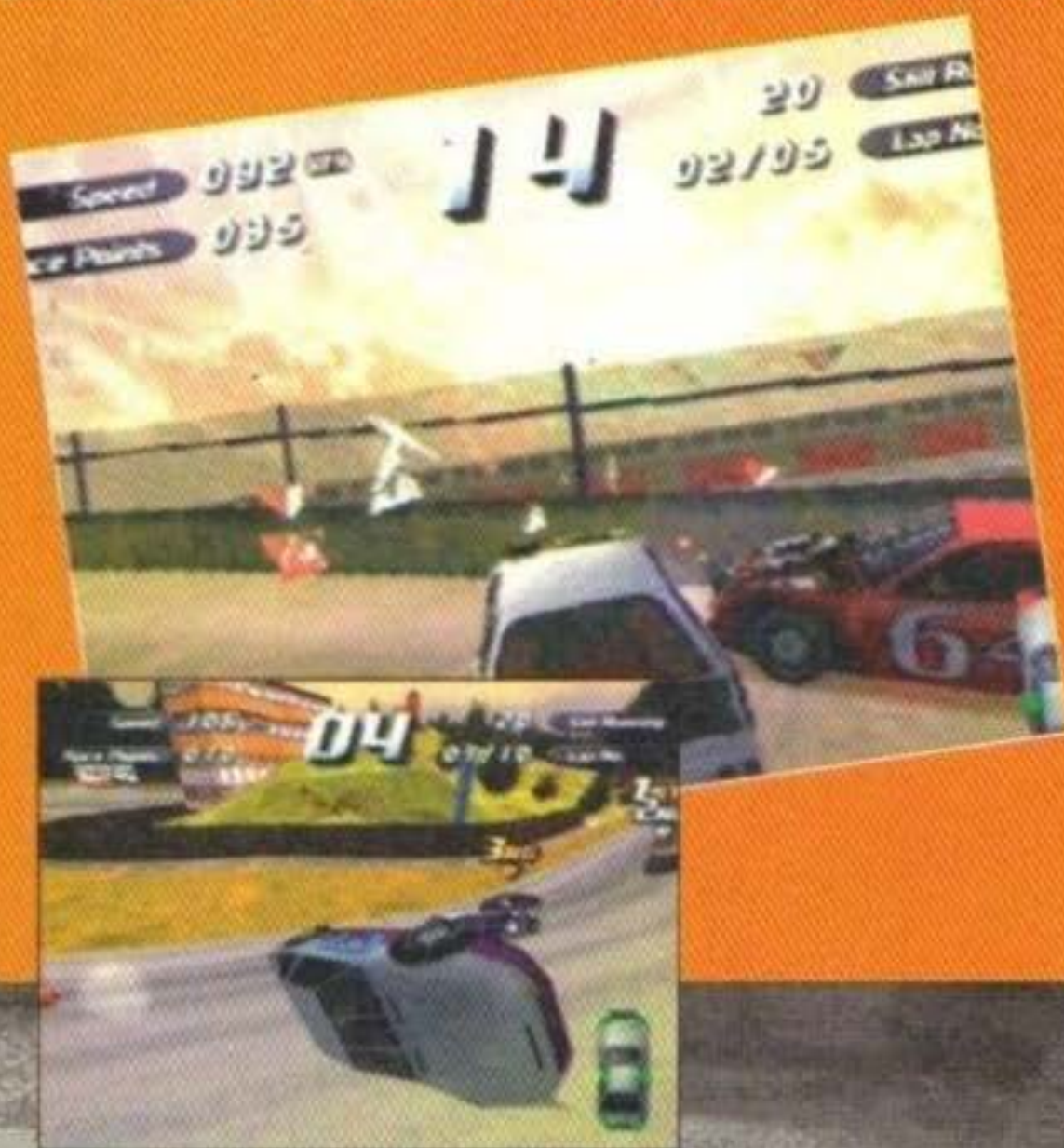
Cercate di fermarvi ai box solamente quando la spia dei danni è sul rosso. In altre parole, cercate di rimanere in pista il più possibile. Ogni secondo passato fuori dal circuito non vi fa guadagnare punti. Dovete però stare attenti: se lasciate che la spia lampeggiante diventi nera, il danno sarà irreparabile. Ricordatevi inoltre che potete rimanere ai box soltanto per cinque secondi, quindi pensate in anticipo a che cosa dovete riparare; non vorrete certo arrivare all'area box e iniziare a pensare a quale parte della vettura abbisogna di manutenzione, mentre il timer inizia il suo conto alla rovescia...

Siate veloci nel premere i pulsanti, quando siete nei box. Si perdono posizioni velocemente...

I salti

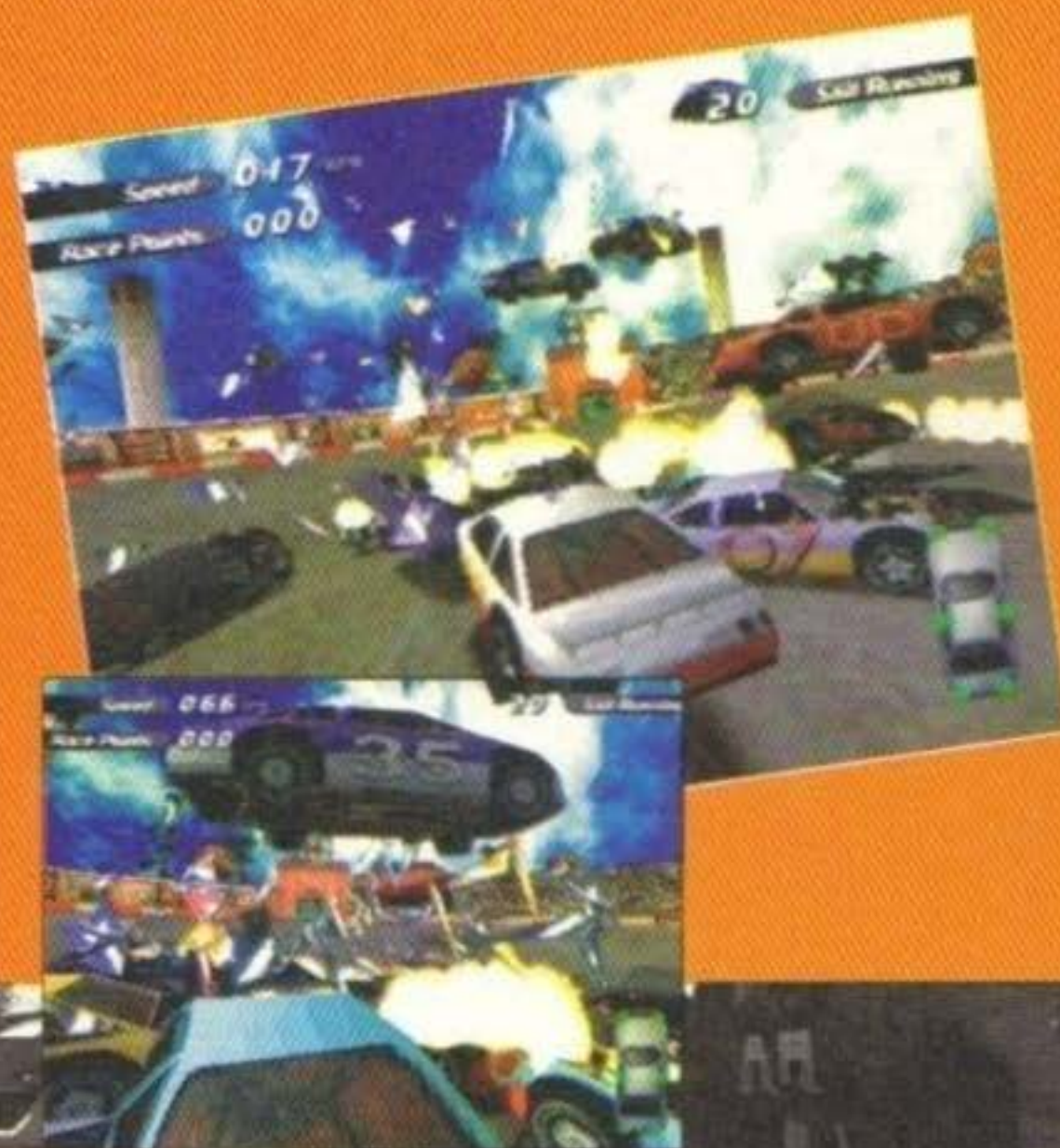
Come regola generale, salite su una rampa in linea retta, senza toccare lo sterzo, altrimenti la macchina si sbilancerà in aria, facendovi perdere il controllo all'atterraggio. Potete utilizzare i salti a vostro vantaggio - ad esempio, nel livello Black Sail, sterzate di forza ad alta velocità mentre volate sopra il ponte "a gobba": in questo modo atterrerete di lato, nel mezzo del tornante, guadagnando secondi preziosi.

Wrecking Racing

Potrà sembrare una gara come tante altre, ma come nel Destruction Derby dovete fare punti facendo fare testacoda o distruggendo le altre macchine. Ecco qualche consiglio:

• Cercate di scovare il primo della gara: li vale tutti, i doppi punti.
• Una qualsiasi macchina che se ne sta ferma (o quasi) in un punto qualsiasi della pista è un bersaglio obbligato: puntate il suo muso o il retro e mandatelo in testacoda.
• Speronate le macchine dal retro quando si inseriscono in curva, questo le farà andare in testacoda.
• Se vedete del fumo bianco uscire dal cofano di una macchina, lanciatevici contro a tutta velocità. In questo modo lo metterete fuori combattimento e farete qualche punto.
• All'uscita di una curva, fate attenzione alle carcasse delle macchine che potreste trovare: vi rallentano, vi causano dei danni e voi non fate neanche mezzo punto.
• Se perdete una delle ruote anteriori, fate molta attenzione all'altra: se perdete pure quella, la vettura sarà incontrollabile.
• Se la macchina diventa troppo danneggiata per essere guidata propriamente, mettetevi tranquillamente nel mezzo della pista e aspettate che arrivino i leader della gara: studiatene le traiettorie e assicuratevi di essere sulla loro linea!
• Non pensate solo ad arrivare primi: farete molti più punti finendo la gara nel mezzo della classifica ma con un po' di rottami alle spalle.

Destruction Derby

In questo tipo di competizione, il vostro obiettivo è di accumulare più punti possibile infliggendo danni alle altre vetture. Vi diamo un po' di suggerimenti:

• In qualsiasi arena, cercate di evitare di venire coinvolti nello scontro iniziale in mezzo alla pista. Potrete anche perdervi qualche punto, ma di certo vi risparmierete parecchi danni.
• In ogni caso, mentre tutte le macchine si laciando nel centro, solitamente potete accanirvi su una di quelle che vi stanno vicine per raggranellare qualche punto.
• All'inizio utilizzate il muso della vostra vettura e puntate sia il muso che il retro delle altre. Così le lancerete in testacoda.
• Non tuffatevi a cozzare le macchine da cui esce del fumo nero oppure quelle capovolte: sono fuori gara e non vi daranno alcun punto.
• Se vedete del fumo bianco uscire dal cofano di una vettura, lanciatevici contro a tutta birra: se la finirete sarete premiati con parecchi punti!
• Quando vi capiterà di avere il muso parecchio danneggiato, ingranate la retromarcia e puntate il retro!
• Nell'arena Death dovrete fare parecchia attenzione nello spingere le altre macchine oltre il bordo. Voi, infatti, esattamente come ogni altro concorrente, diventate facile bersaglio quando vi trovate vicini al ciglio.

Tutti in pista!

Ci sono sette tracciati di base, ognuno dotato di sfide sia per i novellini che per i piloti esperti. Potete correre sul terzo circuito, il Chalk Canyon, se per esempio volete fare pratica sulla vostra rotazione a 360°, ma se siete alle prime armi vi conviene scegliere la vettura Amateur, visto che è pieno di curve strette ed insidiose. Se poi volete, il quinto circuito (Pine Hills) consiste in un semplice ovale e vi permette di sfruttare la vettura Pro: è lungo e con rettilinei, ha curve facili e vi basterà un poco di pratica per dominarlo. Fate attenzione a non correre sull'erba, però!

http://www.oldgamesitalia.net/

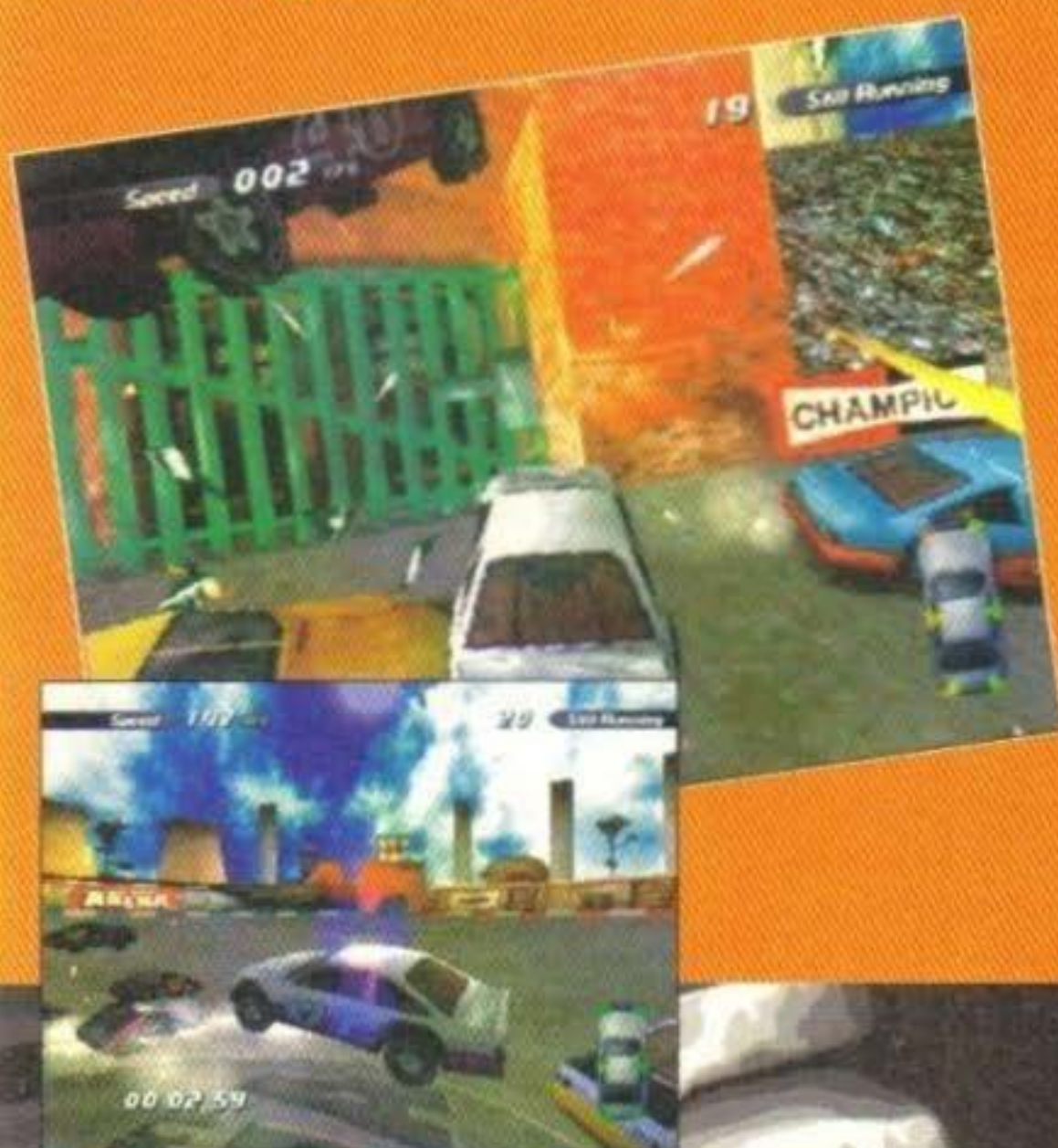
Total Destruction

In questa modalità, che si sviluppa all'interno delle arene, tutte le altre macchine punteranno su di voi. Il vostro scopo è semplicemente quello di resistere il più a lungo possibile, il concetto non è difficile, e riuscire a farlo che crea qualche problema in più:

• L'unico modo di sopravvivere è quello di continuare a muoversi, quando vi fermate è come essere un bersaglio immobile. Cercate di stare il più lontano possibile dalle barriere finché ci riuscite, poiché una volta che vi troverete bloccati contro di esse verrete colpiti di continuo dalle altre vetture.

• È una buona idea cercare di usare la retro per evitare i problemi o le zone troppo affollate, la vostra parte più vulnerabile è il muso della macchina, quindi viaggiare in retro eviterà di avere grossi problemi troppo presto.

• Cercate di muovervi nella direzione dell'ultimo impatto. In altre parole, se la vostra macchina è stata appena colpita da dietro e sta andando avanti, accelerate finché non vi trovate in un punto sicuro e fate inversione. Non smettete mai di muovervi, ricordatevelo.

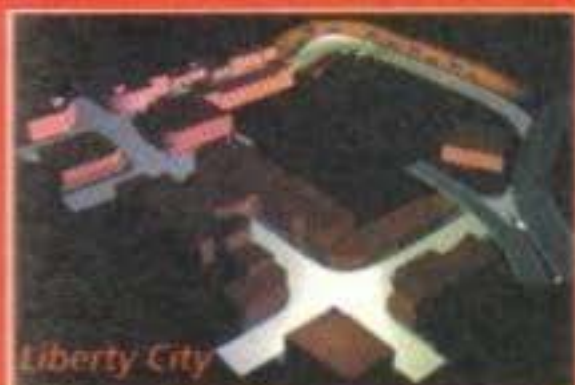
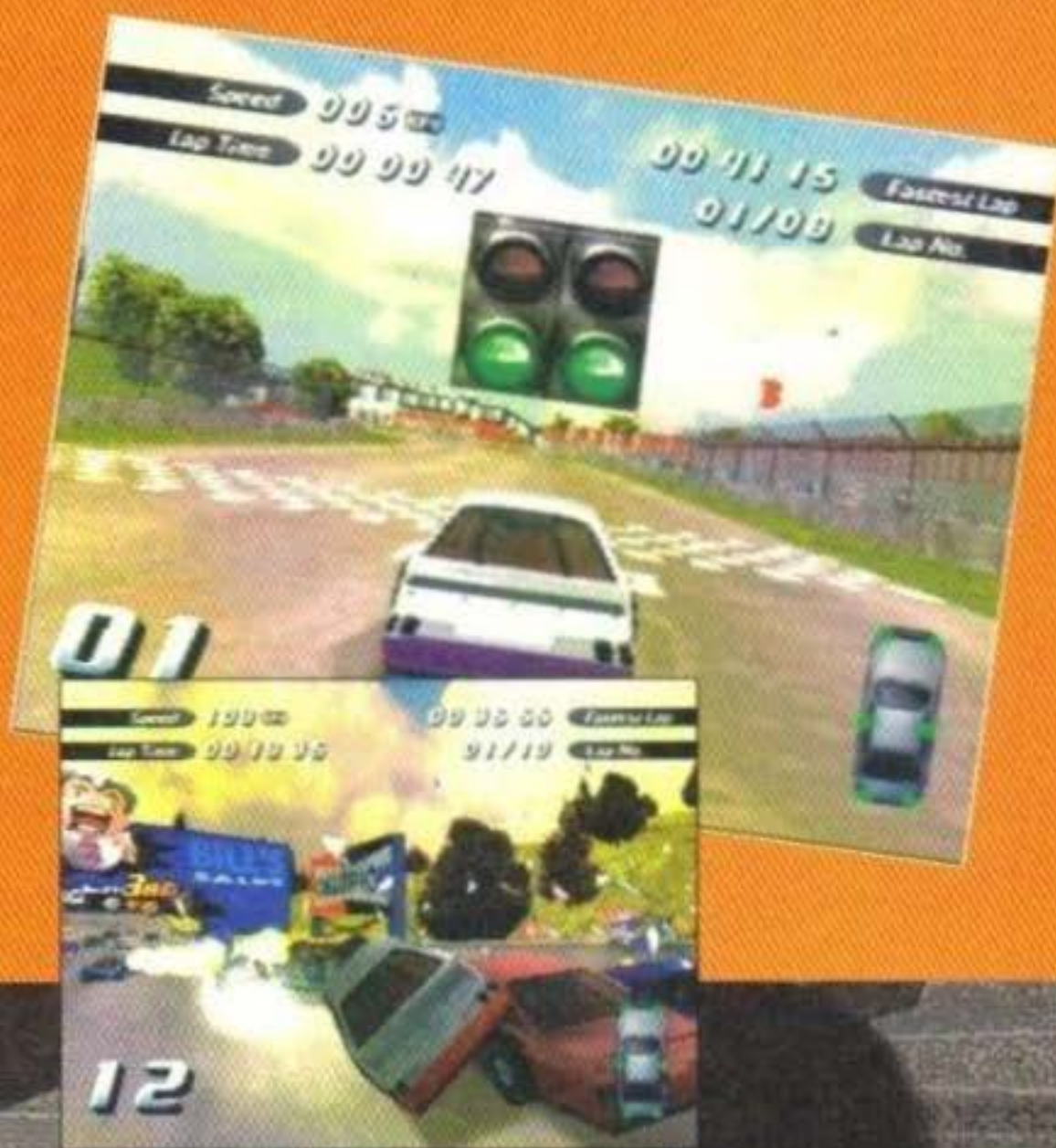
• Le altre macchine cercheranno di immaginare dove state andando e vi punteranno continuamente addosso. Variare continuamente direzione e utilizzare i freni senza preavviso vi aiuterà a confonderle, spesso vi supereranno senza riuscire a colpirvi se frenerete di colpo cambiando direzione il più velocemente possibile.

Stock Car Racing

È molto di più di una corsa convenzionale -lo scopo è quanto di più semplice si possa immaginare, bisogna arrivare per primi sotto la bandiera a scacchi. Non si acquisiscono punti per gli incidenti contro le altre vetture, ma andare a cozzare contro gli avversari non è contro le regole:

• Sperimentate strade alternative a quelle offerte dal cicuito principale -non sono lì solo per bellezza. Alcune sono molto ,più veloci di altre e, spesso, più corte del tracciato "ufficiale".

• Spingete le altre macchine contro i bordi della pista l'attrito le rallenterà non poco.

• Anche se non vengono assegnati punti relativi ai danni inflitti, ricordatevi che ogni vettura eliminata dalla gara è un concorrente in meno per il risultato finale. Se Bouncer, per fare un esempio, è in testa alla vostra Divisione, cercate di eliminarlo dalla gara. Questo gli impedirà di acquisire punti e aumentarà le vostre possibilità di superarlo e vincere la Lega.

• Tenendo a mente quanto detto qui sopra, dovreste evitare di entrare nei box ad ogni costo se vi è possibile. Altrimenti vi sarà impossibile vincere la corsa. Una strategia ideale sarebbe quella di cozzare contro tutte le vetture che insidiano la vostra posizione all'interno della Lega evitando le altre. In fondo non c'è scopo di rovinare la propria macchina con avversari di poco conto.

Liberty City

Pine Hills

SCA Motorplex

SCA Speedway

http://www.oldgamesitalia.net/

RANDOM

WIPEOUT 2097

Codici da immettere nella schermata principale (dove si sceglie l'astronave, la classe e la modalità di gioco)
Tenere premuti L1 + R1 + Select quindi...

Piranha Ship
con i tasti suddetti premuti schiacciate:
X X X X cerchio triangolo quadrato

Phantom Class
Sempre con i tasti premuti schiacciare:
Trian. Trian. Trian. Cerchio Cerchio Cerchio

Tutte le piste
Come prima premendo:
Quadrato Cerchio Triang. Cerchio Quadrato

Codici da inserire durante il gioco dopo aver messo in pausa

Machine Gun
Schiacciare L1 + R1 + Select poi:
quadrato cerchio X quadrato cerchio X triangolo

Energia Infinita
In pausa premete ancora L1 + R1 + Select e poi:
triang. X Quadrato cerchio triangolo X quadrato cerchio

Tempo Infinito
Gioco in pausa più L1 + R1 + Select, quindi:
triang. quadrato cerchio X Triang. quadrato cerchio X

PASSWORD PER AVERE TUTTO
Q. C. Q. T. C. T. X. Q. X. X. Q. C. T. Q.
(Q= quadrato / C= cerchio / T= triangolo)

DARK FORCES

Per prima cosa, ecco un codice che vi permetterà di scegliere il livello che volete, attraverso un menu. Dovrete scrivere: P3NDLDQNY2
Qui abbiamo dei codici per i vari livelli di difficoltà in *Rebel Assault 2*:
Easy - Croce, cerchio, croce, cerchio, croce, triangolo
Medium - Croce, quadrato, triangolo, triangolo, croce, triangolo
Hard - Croce, cerchio, quadrato, triangolo, croce, triangolo

JET RIDER

Potreste ritenere che sia troppo presto per qualche tip su *Jet Rider*, ma non è vero. In effetti, non potrete comunque usarli fino a che non avrete vinto una stagione a livello professionale. Una volta che siete riusciti a farlo (e vi assicuriamo che a quel punto inizierete veramente ad avere bisogno di qualche gabola) dovrete inserire i codici nella schermata che dice "Codes Enabled". Ogni volta che riuscirete a battere una nuova squadra vi verrà dato un nuovo codice da provare, fino a che non li avrete battuti tutti quanti. A quel punto, i Singletrack vi consegneranno un ultimo codice, assieme ad un simpatico ritratto. Per fortuna noi vi possiamo già dire i primi otto codici: potrete buttarvi a capofitto nel gioco senza troppi problemi. Buon divertimento.
Super Agilità: Giù, cerchio, sinistra, L1, sinistra, destra, sinistra, destra
Resistenza Zero: Quadrato, L1, triangolo, destra, L1, giù, R2, triangolo
Raddoppia i punti degli stunt: Destra, su, cerchio, L2, triangolo, cerchio, R1, R2
Telecamera attiva: Triangolo, giù, quadrato, triangolo, L1, L1, R1, R1
Superfreni: R1, R2, destra, L2, su, cerchio, su, cerchio
Rocket Racer: Triangolo, su, su, L2, L2, su, su, su
Turbo illimitati: Triangolo, O, destra, R2, su, quadrato, su, triangolo
Gare su ghiaccio: Su, R2, R1, destra, L1, quadrato, destra, destra
Due giocatori con altre moto: Cerchio, quadrato, R2, cerchio, triangolo, L2, destra, su

NFL97

Usate i codici seguenti nella schermata di selezione del team, in modalità pre-season:

1. L1, L1, L1, TR, L1, L1
   Per usare i team professionisti in una competizione pre-season
2. L1, L1, L1, R1, L1, L1
   Trasforma il campo di gioco in un campo minato!
3. L1, L1, L1, L2, L1, L1
   La palla viene persa continuamente.
4. L1, L1, L1, R2, L1, L1
   Non si perde mai la palla.
5. L1, L1, L2, TR, L1, TR
   Basta toccare il pulsante per accelerare, e il vostro giocatore andrà alla massima velocità per il resto della partita.
6. L1, L1, TR, R2, L1, TR
   Le abilità della vostra squadra

http://www.oldgamesitalia.net/

sono drasticamente ridotte.

7. L1, L1, R1, TR, L1, R1
   La terra dei giganti...
8. L1, L1, R1, R1, L1, R1
   ...e quella dei nani.
9. L1, L1, R1, R2, L1, R1
   Tiri da cento yard nelle partite a Bomb Zone.
10. L1, L1, L2, R1, L1, L2
   Modo super-lento.

Usate questo codice in modo pre-season:
L1, L1, L2, R2, L1, L2
Potrete così giocare come Team Iguana o Team Acclaim.
Immaginiamo che siano estremamente bravi.

BUBBLE BOBBLE

Apparentemente, si riescono a trovare dei segreti e dei trucchetti per ogni gioco, compresi quelli vecchi.

Questi codici di *Bubble Bobble* devono essere utilizzati quando c'è la schermata con la nuvola:
Ingozziamoci con tutti i power-up: Sinistra, Salto, Sinistra, 1P, Sinistra, Bolla, Sinistra, 1P
Schermi bonus ogni volta: Bolla, Salto, Bolla, Salto, Bolla, Salto, Destra, 1P
I mostri degli ultimi 50 livelli nei primi 50, e viceversa: 1P, Salto, Bolla, Sinistra, Destra, Salto, 1P, Destra.

RAINBOW ISLAND

E ci sono anche dei codici per il buon vecchio *Rainbow Islands*:
BLRBJSBJ: per avere sempre le scarpette.
RJSBJSBR: per avere sempre i doppi arcobaleni.
SSSLLRRS: per aver sempre arcobaleni veloci.
BJBJBJRS: suggerimento A.
LJLSLBLS: suggerimento B.
LBSJRLJL: per continuare dopo la quinta isola.
RRLLBBJS: tutti gli oggetti nascosti si trasformano in sacchetti d'oro.
RRRRSBSJ: entrambi i precedenti.
SRBJSLSB: il punteggio sale a cento milioni.

LEMMINGS 3D

Per selezionare il livello di partenza, inserite la password **LAMPWICK**, posizionatevi su end e schiacciate X. All'inizio della partita dovrebbe apparire uno stage select.

FADE TO BLACK

Per chiunque fosse bloccato in questo bel gioco, forniamo una password per raggiungere il 13° livello. Il codice in questione è: X, X, cerchio, Triangolo, cerchio e triangolo, inserirlo come una normale password.

RELOADED

Volete utilizzare Frank? Allora andate nella schermata per selezionare i personaggi e posizionatevi su Mama. Ora premete L1, cerchio, R1, basso, basso, R1, cerchio, L1 e L1. Ora andate su Sister Magpie e... magia!

TWISTED METAL 2

Twisted Metal 2 è un netto miglioramento rispetto al suo (già valido) predecessore. Dovreste comprarlo. Inoltre, grazie ai nostri trucchi, avete una ragione in più per l'acquisto: provare i codici!
Codici per usare Darktooth
Hammerhead: cerchio, cerchio, cerchio, spazio, triangolo, X
Mr Grimm: spazio, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, triangolo
Roadkill: triangolo, cerchio, X, triangolo, quadrato, X
Twister: X, quadrato, spazio, quadrato, triangolo, cerchio
Axel: triangolo, quadrato, triangolo, quadrato, spazio, quadrato
Mr Slam: quadrato, spazio, quadrato, triangolo, cerchio, X
Grasshopper: X, spazio, X, quadrato, quadrato, spazio
Shadow: cerchio, triangolo, spazio, triangolo, cerchio, spazio
Thumper: triangolo, spazio, quadrato, quadrato, X, cerchio
Spectre: X, cerchio, cerchio, cerchio, spazio, triangolo
Warthog: cerchio, quadrato, spazio, cerchio, cerchio, quadrato
Outlaw 2: spazio, cerchio, X, spazio, triangolo, spazio

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Per selezionare le piste in mirror mode, andate alla selezione della pista e sceglietela tenendo premuto Y. Oppure tenete premuto X e Y per accedere alla Lakeside Course. Per usare la grande Stratos dovete invece immettere il codice X, Y, Z, Y, X, nell'apposita schermata.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Per continuare velocemente, premete L1 e R1 mentre schiacciate start, tornerete velocemente in combattimento.

SIM CITY 2000

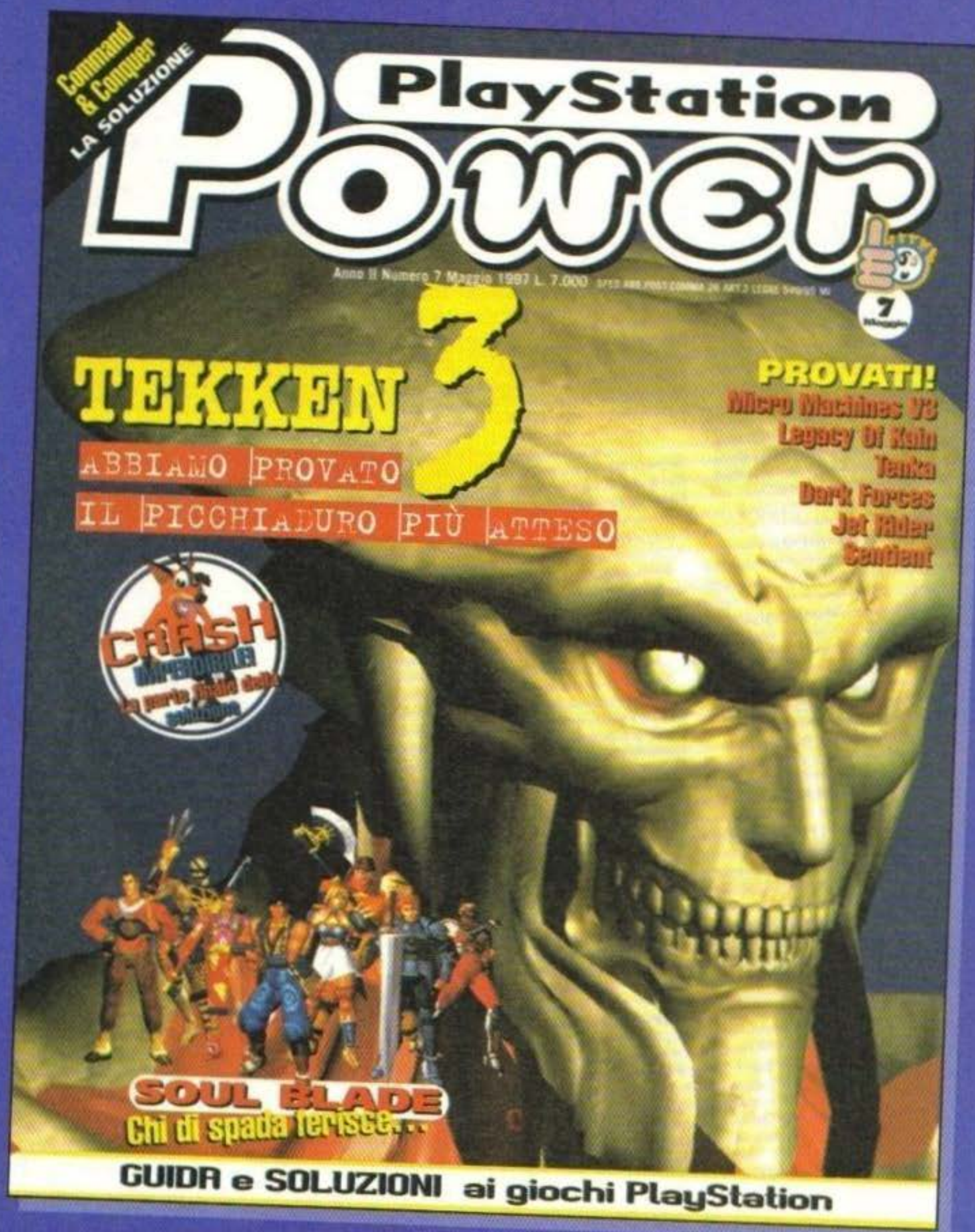
Un simpatico trucco per tutti i sindaci virtuali: costruite una Marina e collegatela all'elettricità. Permettete il gioco d'azzardo (legalized gambling), posizionatevi sulla sailboat e premete lo shift sinistro. Ora avete il 25% di possibilità che appaia una slot-machine che vi succhierà 10 dollari per ogni 'giocata'.

TOY STORY

Saltare i livelli, è possibile semplicemente digitando il codice A, B, destra, A, C, A, basso, A, B, destra nella schermata d'inizio (press start). Una volta iniziato il gioco premete start + A.

SUPER BOMBERMAN 2

Il grande gioco della Hudson rimane uno dei migliori titoli per SNES, provate a immettere il codice 1111 come password per avere una serie di poteri speciali incredibili.

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDO

VENDO console SNES PAL, con due joypad (di cui uno con 6 tasti turbo) a 120.000. Vendo inoltre a L. 40.000; Super Mario All Stars, Topolinomania, Sim City, SSF II (USA). Super Soccer a 30.000, Doom, Street Racer, International Superstars Soccer a L. 55.000, Fifa 96 e MK a L. 65.000 e a L. 75.000 NBA Live 97, SF Alpha 2, International Super Star Soccer De Luxe. Separatamente o in blocco a L. 840.000.
Emanuel - tel. 011/4051244

VENDO è nato il club Amici del PlayStation un punto di vendita di giochi usati, anche ultime novità, per questa fantastica console. Inoltre avrai la possibilità di scambiare i tuoi giochi pagando la differenza. Tutti i giochi sono in condizioni ottimali, e si pretende la massima serietà.
Giglian - tel. 0445/622285

VENDO SNES PAL + 2 pad + Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Fifa International Soccer, Magical Quest e Yoshi's Island a L. 190.000 o giochi singoli da L. 15.000 a L. 30.000. Vendo inoltre Sega Master System + 2 pad + 15 giochi a L. 45.000. Ottime condizioni!
Daniele - tel. 011/9832870

VENDO SNES PAL completo, 1 joypad, 3 giochi, 1 anno, originale, perfette condizioni. Imballaggi, cavi, istruzioni inclusi L. 250.000 in blocco.
Vanina - tel/fax 010/6196264

VENDO SNES con 13 giochi + 3 joypad + cavo scart + adattatore giochi USA/JAP. Vendo inoltre gioco Donkey Kong Land per GB e console GG con TV Tuner e 5 giochi.
Giulio - tel. 0363/368980 dalle 18 alle 20

VENDO per PSX i seguenti giochi PAL: Fifa 97, Tekken II, Rayman completi manuale, assolutamente perfetti!! Prezzo da concordare.
Alessandro - tel. 0444/583386

VENDO Sony PSX Euro (i mese di vita) + Mortal Kombat Trilogy, Die Hard Trilogy, Crash Bandicoot, F-1, Heart Worm Jim 2, Wipeout 2097 + pad e Super Joypad e vari demo a sole L. 650.000.
Giovanni - tel. 030/9141601

VENDO/scambio CD per PSX e Saturn. Per PSX: Wipeout, D, WWF, MK3, Total Eclipse, Tekken, Striker 96, Toshinden 1 - 2. Per Saturn: X-Men,, Daytona, VF2, Virtua Cop e molti altri. Inoltre vendo giochi SNES e MD e cerco giochi per Nintendo 64.
Alex - tel. 0187/494145

VENDO PSX con 2 joypad + memory card + Wipeout + Destruction Derby + Toshinden + Toshinden 2 + Tekken + Actua Soccer + The Need for Speed + Darkstalkers + demo 1. Tutto in ottimo stato a L. 850.000.
Alberto - tel. 051/6144724 pomeriggio

VENDO giochi per PSX universale: Die Hard Trilogy, Street Fighter Zero 2, Pandemonium, Beyond the Beyond L. 55.000 + spese. Vendo/scambio giochi per Saturn e per Neo Geo.
Daniele - tel. 049/9075459 sera

VENDO per PSX i seguenti giochi: Tekken 2 a L. 60.000, Alien Trilogy L. 40.000, Skeleton Warrior L. 40.000, Destruction Derby 2 ancora sigillato L. 85.000 e joystick a L. 85.000.
Luca - tel. 0421/679364 dalle 12 alle 13 e dalle 18 alle 19

VENDO Sony PSX (Euro) + 4 giochi + volante e pedaliera Mad Katz a L. 700.000.
Diego - tel. 0532/800776 ore pasti

VENDO molti giochi per Sony PSX versione europea, disponibili anche ultime novità a bassi prezzi. I giochi sono tutti originali e in perfette condizioni. Cerco giochi per Sony PSX in versione USA/JAP, in particolare RpG (in lignua inglese) e sono disposto ad effettuare anche eventuali scambi. Annuncio sempre valido.
Andrea - tel. 049/793421 dalle 15 alle 21

VENDO per Sony PSX PAL, i seguenti giochi: D. Derby II, X2, Crash Bandicoot e Tomb Raider a L. 70.000, Descent, Super Sonic Racer, Iron X Man e Bubble Bobble a L. 50.000. Max serietà.
Roberto - tel. 0437/748081 ore serali

VENDO PSX (6 mesi di vita) con 1 joypad, F1, Die Hard Trilogy, Resident Evil e altri e con 5 CD demo a L. 600.000. Max serietà.
Flavio - tel. 0941/302043

VENDO SNES PAL con Killer Instinct PAL, Donkey Kong Country 2 PAL, Road Runner PAL, Super Street Fighter 2 USA + convertitore per giochi USA. Prezzo trattabile.
Matteo - tel. 0784/67116 ore serali

VENDO riviste: TGM dal 46 all'84; Consolemania dal 47 al 60: Game Power dal 48 al 59; Super PSX 100% dal 28 al 33; PlayStationPower dal 1 al 4. Tutto in blocco a sole L. 35.000.
Fabio - tel. 02/3282235 dalle 20 alle 21

VENDO per SNES i seguenti giochi: Fifa 97 (PAL) a L. 85.000, The Magical Quest Mickey Mouse (USA) a L. 45.000, Puzzle Bobble Bust A Move (PAL) a L. 75.000, F-Zero (PAL) a L. 35.000, Parodius (JAP) a L. 30.000, Donkey Kong Country (USA) a L. 70.000, Super Mario All Stars (4 giochi USA) a L. 65.000 ed altri. Adattatore universale (sia USA, JAP, PAL) a L. 25.000, adattatore JAP x versione USA a L. 15.000. Vendo anche in blocco a L. 890.000.
Zeno - tel. 040/54228

VENDO i seguenti giochi per PSX: Beyond the Beyond (USA) a L. 75.000, Toshinden 2 (JAP) a L. 25.000, Namco Museum 2 (JAP) a L. 50.000, Wipeout '97 (EURO) a L. 65.000, Project X2 (EURO) a L. 70.000. Vendo inoltre per SNES Final Fantasy 3 (USA) a L. 90.000 e a prezzo di copertina Consolemania dal n° 12 al n° 50, Super Console dal n° 10 al n° 31, Game Power dal n° 18 al n° 56.
Matteo - tel. 0421/74909 ore serali

VENDO SNES 16 bit completo, 1 joypad, 5 cartucce: Superstar, Soccer, Pinocchio, Batman & Robin, Yoshi's Island, Donkey Kong Country 2. Il tutto a L. 400.000 in perfette condizioni.
Gianluca - tel. 015/9517964 dalle 19 alle 20

VENDO monitor a colori C1084S da collegarsi a qualsiasi console a L. 130.000 o scambio con 2 giochi per PSX: Crash Bandicoot, Pandemonium o altri.
Giuseppe - tel. 0884/562150 ore pasti

VENDO Doom per PSX europea nuovissimo senza il minimo graffio completo di

istruzioni e scatola originali a L. 40.000 anche trattabili, oppure scambio con MK Trilogy, Broken Sword, Resident Evil o altri giochi dello stesso genere. Valido in tutta Italia. Davide - tel. 0534/94221 dopo le 17

VENDO SNES pal completo, 1 joypad, 2 adattatori cartucce Japan - Usa, cartucce 8 bit Japan - Usa e giochi tra cui: Super Mario All Star, Super Metroid, Zelda, Castelvania IV, Flash Back. Il tutto a sole L. 500.000 solo in blocco. Daniele - tel. 0421/460512 ore pasti

VENDO giochi per PC ultime novità tra cui NBA 97, Kick Off 97, Sega Rally, Diablo, The City of the Children in italiano e tantissimi altri appena usciti L. 40.000 cad. Spedisco anche. Tel. 0338/7756394

VENDO Sony PSX completo di cavo scart, memory card + varie demo + 9 giochi dei quali: Doom, Cyberia, Discworld, Ridge Racer, Fifa Soccer 96, Pandemonium!, F1, War Hawk, Soviet Strike. Tutto a L. 800.000. Marco - tel. 039/832186 dalle 21 alle 23

VENDO per PSX: Destruction Derby 2, Tomb Raider, Total NBA 96 a L. 69.000 cad. e volante Mad Cazt a L. 80.000. Massima serietà. Luca - tel. 030/641201 dalle 19 alle 20

VENDO SNES + joypad + Super Mario All Stars e SuperGameBoy con Donkey Kong o gioco a scelta a L. 170.000 trattabili. Inoltre ho molti giochi SNES tra i più famosi (Yoshi's Island, Mega Man X123, Starwing, Street Fighter Alpha 2...) con prezzi tra le 30.000 e le 70.000. Il tutto come nuovo per mancato utilizzo. Claudio Morabito - tel. 06/5680729

VENDO i seguenti titoli per PSX PAL, tutti in ottime condizioni: Actua Soccer L. 50.000, Ridge Racer Revolution L. 55.000, Street Fighter Alpha L. 50.000, Topolino e le sue avventure L. 50.000, Twisted Metal L. 50.000, memory card 15 blocchi L. 35.000, o tutto in blocco a L. 270.000 o scambio con altri giochi come: WipeOut 2097, Destruction Derby 2, Pandemonium, NBA Live '97. Marcello - tel. 0922/594029 ore pasti

VENDO PSX PAL di un anno (buono stato) + 2 joypad + memory card + 11 giochi tra cui: Tekken 1 e 2, Destruction Derby, Ridge Racer, Lemmings, Pandemonium, Crash Bandicoot. Preferibilmente zona Roma - Frosinone. Marco - tel. 0775/871432 ore pasti

VENDO Sega Saturn (USA) + 2 joypad originali + Virtua Gun + cavettèria e imballi originali + cavo scart/reb + i seguenti giochi tutti in versione USA: Virtua Fighter 2, Guardian Heroes, Sega Rally, Virtua Cop., X-Men, Galattic Attack ed altri. Tutto in perfetto stato a L. 800.000 trattabilissimi. Salvatore - tel. 0873/361622 dopo le 13

VENDO Broken Sword L. 60.000 (it.), Spycraft L. 60.000 (it.), Rama L. 40.000 (it.), Zork Nemesis L. 60.000 (it.), Myst L. 40.000 (it.), Under a Killer Moon L. 40.000 (it.), Rebel Assault II L. 40.000 (it.) ed altri. Il prezzo si considera trattabile Alfonso - tel. 081/2301090

VENDO adattatore universale per Sega Saturn nuovo, ancora imballato, causa doppio acquisto a L. 40.000 trattabili. Annuncio per la sola zona di Roma. Lorenzo - tel. 011/3098776 dopo le 19

VENDO per N64 il gioco Killer Instinct Gold (USA) a L. 130.000, oppure lo scambio con Shadow of the Empire. Inoltre vendo anche i seguenti giochi per PSX: Destruction Derby, Total NBA, Twisted Metal, Alien Trilogy e il volante Mad Catz a L. 250.000 trattabili. Simone - tel. 051/6251741 ore serali

VENDO N64, 1 settimana di vita, completo di garanzia e 1 gioco (Super Mario) tutto a sole L. 450.000. Andrea - tel. 0363/361267 ore pasti

VENDO adattatore per SNES e i seguenti giochi: Clay Fighter 2, Fatal Fury, Probotector, Sparkster, Street Racer, Super Ghouls n' Ghosts, Starwing, Int. Superstar Soccer, Secret of Mana, F-Zero, Super Tennis, MK 1 e 2. Prezzi da L. 25.000 a L. 45.000. Vendo inoltre MD 2 come nuovo + 5 giochi a 340.000. Prezzi trattabili. Emanuele - tel. 010/2510413 ore pasti

VENDO Slom Dunk (basket) per Sega Saturn, Primegoalex (calcio) e Baseball per PSX. Tutti giapponesi. Prezzo interessante. Lorenzo - tel. 035/530435

VENDO console PSX con: 1 joypad + memory card + Air Combat + International Motox + 9 CD demo a L. 500.000. Simona/Andrea - tel. 0382/848377 dopo le 17

VENDO Sega Saturn JAP + joystick + joypad + volante + pistola + adattatore universale + 19 giochi strepitosi a sole L. 1.200.000. Massima serietà. Manuel Ferrante - tel. 06/23233304

VENDO SNES con 20 giochi tra cui Donkey Kong Country 1-2-3 con Street Fighter Alpha 2 con Killer Instinct e molti altri. Vendo inoltre GB con 8 giochi tra cui Donkey Kong Land con Killer Instinct. Max serietà. Prezzo da concordare. Cristian - tel. 0185/336008 ore serali

VENDO volante Mab Cats per PSX con imballaggi originali, manuale in italiano, perfettamente funzionante con CD demo (Wipeout 2097, Crash Bandicoot, F1 ecc. ecc.). Tutti compatibili (anche Crash Bandicoot, F1 ecc. ecc.). Tutti compatibili (anche Crash Bandicoot e Tekken 2) a L. 130.000. Anthony - tel. 0161/921393

VENDO 3DO completo di 7 giochi (SSF II, Road Rash, Fifa, John M. F., Star Blade, Crush'n Burn, Dragon Lore) imballi originali e manuali (anche per i giochi). Prezzo 300/400 da decidersi (prezzo trattabile). Roberto - tel. 0131/275177

VENDO per Sony PSX: Resident Evil L. 60.000, Tomb Raider L. 65.000, Chronicles of the Sword L. 60.000, Destruction Derby L. 40.000, Crash Bandicoot L. 60.000. Singolarmente o tutti insieme a L. 250.000, originali PAL. Daniele - tel. 06/39730598 - 0338/6181079 ore serali

VENDO per PSX (PAL) i seguenti giochi: Disruptor a L. 45.000, Wipeout a L. 45.000, Acquanaut Holiday a L. 40.000, Assault Rines a L. 40.000, Motor Toon GP2 a L. 50.000, Time Commando a L. 30.000. Giovanni - tel. 0435/33253 dopo le 16.30

Pentium 133, 512 Kb cache sincrona, 32 Mb ram, SVGA 9FX Reality 332 2 Mb dram (processore Virge), Hd 1.6 Gb, CDRom X6, sound blaster AWE 32 Full, joypad Gravis, giochi Magic Carpet 2, Duke Nukem 3D, Scacchi, Screamer L. 1.800.000. Tel. 051/732352

VENDO Sega Saturn versione PAL (3 settimane di vita) + joypad + cavi addizionali + i seguenti giochi: Sega Rally, Virtua Fighter 2 + CD demo + Daytona C.C.E. confezioni, imballi originali e garanzia a L. 500.000 oppure scambio il tutto con un N64 qualsiasi versione (anche senza giochi). Max serietà. Gabriele - tel. 02/9101208

VENDO SNES versione PAL + 9 giochi tra cui: MK 3, Tiny Toons, Power Ranger, Killer Instinct, Jurassik Park, Fatal Fury, Super Mario World + adattatore universale + 2 joypad L. 420.000. Luca - tel. 06/5071606 ore serali

VENDO Sega Saturn JAP (bianco) di solo 3 mesi + cavo scart + cartuccia universale + 2 pad (tra cui quello analogi-

co x Nights) + Virtua Fighter 2 + Panzer Dragon 2 + Virtual On + World Wide Soccer 97 + trasformatore a L. 850.000. Vendo per PSX Soul Edge (causa doppio regalo) ancora incartato a L. 100.000 (tutto valido x zone di Firenze, Milano, Varese). Tommaso - tel. 055/599809

VENDO Sony PSX universale con Memory Card + joystick Hori + volante Mad Catz + cavo scart a L. 600.000. Vendo i seguenti giochi europei: Wipeout, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, F1, Nedd for Speed, Mortal Kombat 3, Tekken, Tekken 2 (JAP) e Bio Hazard (JAP) a L. 50.000 cad. Paolo - tel. 0941/302258 - 0338/7783963

VENDO i seguenti giochi per PSX Sony: Final Doom L. 45.000, Top Gun L. 45.000, Ridge Racer Revolution L. 50.000. Riccardo - tel. 02/6427792 ore serali

VENDO Sparkster per MD L. 40.000, Rastan per Sega MS L. 25.000, Line of Fire per Sega MS L. 25.000, Tazmania per Sega MS L. 30.000. In blocco a L. 110.000. Per GG: Daffy Duck L. 30.000, Columns L. 30.000, Power Rangers L. 30.000. In blocco L. 85.000. Alessandro Crivelli - tel. 0383/805445 ore uff.

VENDO Sony PSX + MK Trilogy, Die Hard Trilogy, Crash Bandicoot, The Art Worm Jim 2, Wipeout 2097, F1 + Super Joy Pad + 2 demo L. 700.000. Giovanni - tel. 030/9141601

VENDO 32X versione americana in perfette condizioni completo di imballi originali con Virtua Racing Deluxe a L. 125.000. Gianluca - tel. 0861/592070 ore pasti

VENDO PSX versione JAP con 1 pad, presa scart, memory card + 4 giochi (Street Fighter Alpha 2, Toshinden 2, Bio Hazard, Star Gladiator). Massima serietà. Tutto a L. 450.000. Anche per corrispodenza.

Fabio - tel. 0974/967239

VENDO SNES nuovissimo di due mesi ancora nella sua scatola originale con istruzioni, garanzia e 3 giochi attualissimi (Waterworld, Super Ghouls n' Ghost, Killer Instint) causa inutilizzo, il tutto a L. 350.000. Annuncio sempre valido. Davide Dell'Omodarne - via Don Minzoni Snc - 56030 Cascine di Buti (PI) - tel. 0587/723994 - 723446

VENDO console Sega Saturn giapponese completa di joypad, joystick, volante, adattatore universale e 8 giochi. Il tutto in ottime condizioni e completo di imballaggi al prezzo di L. 1.000.000. Annuncio valido solo per Roma e dintorni. Alessandro - tel. 06/5032343 ore serali

VENDO in confenzione originale: The Dig L. 35.000, Tie Fighter (disk) L. 30.000, Day of the Tentacle L. 20.000, Space Quest IV L. 20.000. Emiliano - tel. 06/9079354 ore pasti

VENDO SNES + 2 joypad (fra cui un Rhino-pad) + adattatore universale + Super Game Boy + 10 cassette (molte delle quali confenzionate e con istruzioni) a L. 400.000. Vendo inoltre Game Boy completo di auricolari stereo, cavo video connettore, istruzioni e 8 cassette, molte delle quali confezionate e con relative istruzioni a L. 150.000. Tutto in blocco a L. 500.000. Tel. 011/3198317

VENDO SNES PAL + 2 joypad + le seguenti cartucce: International Super Star Soccer, MK 3 Ultimate, Toy Story, Killer Instinct, Fifa 97, Kirby's Ghost Trap, Donkey Kong il tutto a L. 400.000. Luca Girouli tel. 0144/356058

VENDO per 3DO i seguenti giochi: Gex L. 25.000, Super Street Fighter 2 Turbo L. 25.000, Killing Time L. 30.000, Shock Wave L. 20.000, Road Rash L. 20.000, John Madden Football L. 25.000, Rebel Assault L. 20.000, Super Wing Commander L. 25.000 ed altri. Oppure vendo in blocco (console inclusa) a L. 300.000. Annuncio valido in tutta Italia. Alessandro - tel. 0881/740993

VENDO i seguenti giochi per Saturn: Athlete Kings L. 50.000, Olimpic Soccer L. 40.000, NBA Jam T.E. L. 40.000, Virtua Fighter 2 L. 65.000, Virtual Open Tennis L. 40.000, Fifa 96 L. 35.000, Die Hard Trilogy L. 50.000, Die Hard Arcade L. 90.000. Tommaso - tel. 0331/624233 ore pasti

CERCO

CERCO Neo Geo CD + 1 cartuccia (possibilmente gioco recente), disposto a pagare L. 120.000, cerco 3DO + 3 giochi, pago L. 120.000, cerco Cruis'n Usa per N64, pago L. 55.000 oppure Star Wars a L. 60.000 (se USA o JAP con adattatore, lo pago 25.000); infine acquisto eventualmente giochi vecchi o nuovi per Neo Geo CD a basso costo. Annuncio sempre valido. Paolo - tel. 085/8007661 dalle 14 alle 15.30

CERCO/scambio giochi per PSX - SNES ho a disposizione molti titoli come per PSX: Tekken 2, King of Fighter 95, Star Gladiator, Toshinden 2-3, Samurai Shodown 3, Time Commando ecc. per Super Nintendo: NBA Live, Goof Trop, Mortal Kombat, Final Fight 2, Mario World ecc. Michele - tel. 0338/7616591

CERCO giochi per Saturn e PSX: Tomb Raider, Rayman, D, Doom, Alien Trilogy, Rally, Crash Bandicoot, Fifa 97, Hexen, Dragon Ball 2, Ranma 1/2 e altri. Inoltre cerco un Nintendo 64 con o senza giochi, vendo giochi per Super Nintendo e Mega Drive. Alexander tel. 0347/2516784

Fantastici possessori di PSX, CERCO un amico play che mi possa aiutare suggerendomi codici o gabole per il gioco Disruptor. Inoltre scambio codici per Action Replay, aiuti per alcuni titoli, tra i quali: Chronicles of the Sword, Assault Rigs (ultimi livelli), Burning Road e Crash Bandicoot.

Umberto - tel. 015/8491317 dal lunedì al venerdì dalle 20 in poi.

CERCO urgentemente il modello di computer portatile Atari che si vede usare, nel film Terminator 2, dal ragazzo che nel film interpreta la parte del figlio di Sara Connor. Alessio - tel. 0184/508369 ore pasti

CERCO con insistenza il volante/pedaliera Mad Catz per PSX PAL naturalmente solo in perfetto stato. Prima di giugno. Manuel - tel. 0721/790208

CERCO disperatamente le istruzioni della console Mega Cd, se fosse possibile preferirei le istruzioni del 1° Mega Cd. Offro e richiedo massima serietà. Roberto Rosta - via Bazzini, 180/1 - 41100 Modena - tel. 059/282616

CERCO per Sega Saturn Magic Knight Rayearth in versione USA. Claudio - tel. 06/9847121

CERCO urgentemente il gioco Top Gun per Sony PSX PAL, in buone condizioni. Aiman - tel. 0341/604177

SCAMBIO

SCAMBIO alcune console come Neo Geo, PSX, Saturn, Ultra 64 con video camera e video registratore. Disponibili anche giochi per le rispettive console. Interessato anche alla vendita. Dany - tel. 0836/571837

Gli annunci devono essere spediti a Game Power-Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

http://www.oldgamesitalia.net/

SFODERA LA TUA MATITA CONTRO OGNI FORMA DI DISCRIMINAZIONE.

Ti piacerebbe vedere affisso per le vie di Roma, Madrid, Parigi, Lisbona ed Atene il tuo "manifesto antirazzista"?
Allora, se hai un'età compresa fra i 13 e i 18 anni, inviaci il tuo disegno (formato A3) entro il 15 luglio e parteciperai al concorso europeo che si terrà in novembre a Roma. Telefonaci o vieni direttamente a ritirare il tuo matitone con il regolamento del concorso ed avrai in omaggio una copia dei manifesti vincitori dell'edizione italiana.
CISP - Via M. Dionigi, 57 - 00193 Roma - tel. (06) 321-54-98 - fax (06) 321-61-63

Punto Due

VIDEO GAMES

Occasioni Playstation

Titolo	Prezzo
Wipeout 2097	tel.
Jumping Flash 2	tel.
Skeleton Warriors	lit. 59000
Cheesy	lit. 65000
Aquanaut's Holyday	lit. 59000
Slam'n Jam '96	lit. 65000
Total NBA '96	lit. 65000
Earthworm Jim 2	lit. 65000
NBA Live 96	lit. 59000
Defcon 5	lit. 65000
Panzer General	lit. 65000
Extreme Pinball	lit. 59000
Starwinder	lit. 65000
Williams A. Grestest hits	tel.
Namco Museum vol 2	tel.
Battle Arena Toshinden 2	lit. 59900

SATURN

Titolo	Prezzo
[illegible]	lit. 65000
[illegible]	lit. 65000
[illegible]	lit. 69900
[illegible]	lit. 59900
[illegible]	lit. 59900
Casper	lit. 69900
Tunnel B1	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	lit. 70000
[illegible]	lit. 60000
[illegible]	lit. 65000
[illegible]	lit. 89000
Batman Forever	lit. 59900
Sea Bass Fishing	lit. 59900

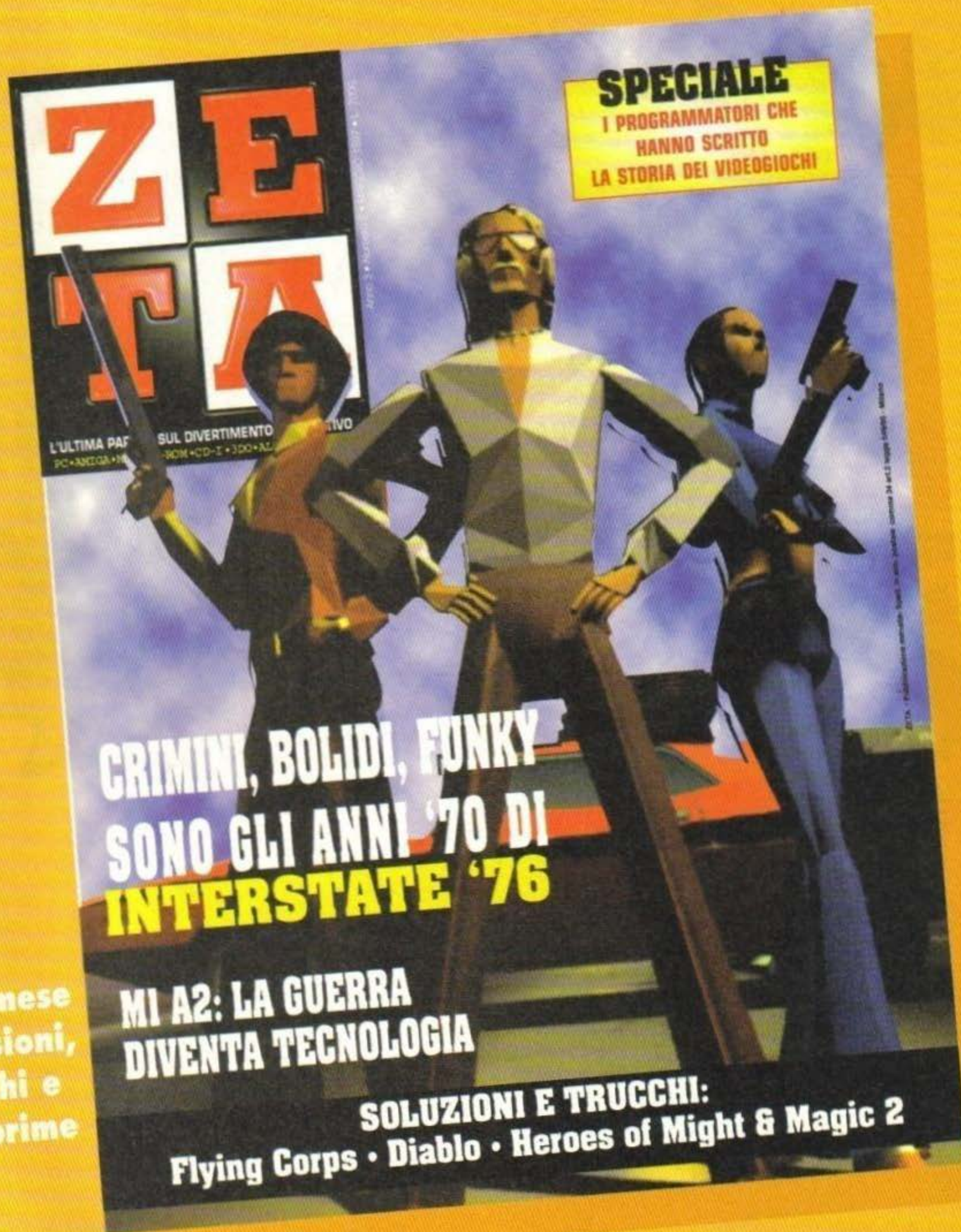
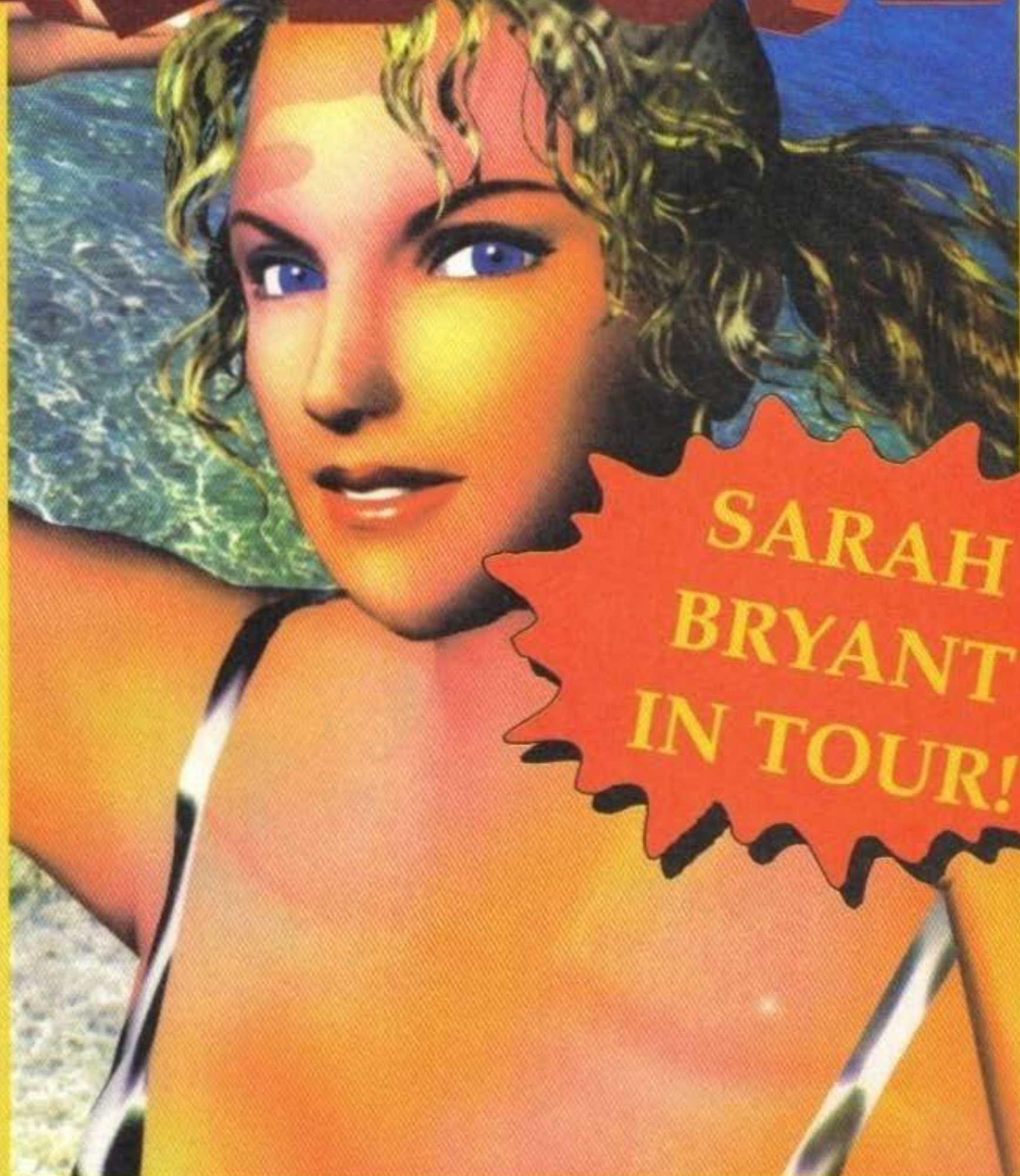
TUTTE LE NOVITA U64 NINTENDO

permutiamo il tuo gioco in sede

via Trionfale 14073
00135 Roma
tel - fax 06 / 30365306

…on in elenco telefonare

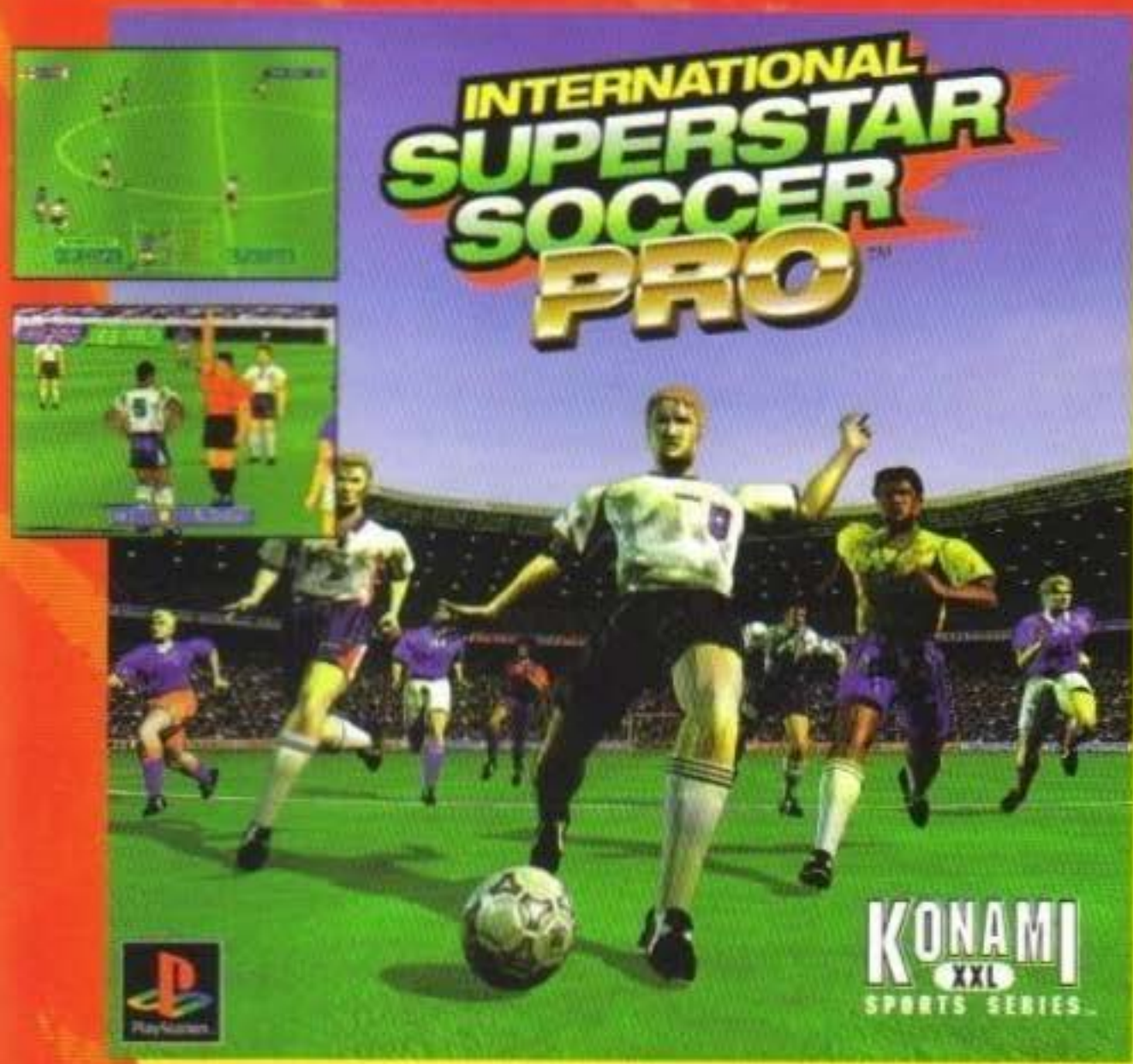
ZETA La rivista di giochi per computer

http://www.oldgamesitalia.net/

SARAH BRYANT IN TOUR!

La famosa lottatrice, a grande richiesta, visiterà nel mese di maggio quattro tra le maggiori sale giochi italiane per cercare un giocatore di grande abilità e coraggio che diventi suo accompagnatore fisso.

Accorrete numerosi! Potreste essere davvero voi l'uomo della sua vita!

Domenica 4 maggio	**Domenica 11 maggio**	**Domenica 18 maggio**	**Domenica 26 maggio**
Astragames, Milano,	Jolly Blu, Pavia	Central Park, Rimini	Extraball, Roma

HALIFAX E KONAMI: SQUADRA VINCENTE

International Superstar Soccer Pro

Preparatevi a entrare in campo con il miglior gioco di calcio mai uscito per PlayStation. La serie degli International Superstar Soccer torna alla grande nello splendore della grafica poligonale, mantenendo però tutta la giocabilità e la varietà dei suoi predecessori. • Possibilità di partecipare alla Coppa del Mondo o di crearsi un campionato personalizzato. • Movimenti dei giocatori assolutamente reali grazie all'uso del motion capture. • Tocchi di prima, triangoli, tiri al volo, tuffi di testa, rovesciate e altro ancora nel calcio più spettacolare della Konami. • Possibilità di cambiare i tipi di inquadratura per adattare la visuale di gioco a quella preferita. • Il miglior gioco di calcio per PlayStation, di sempre!

Road Rage

In un futuro non troppo lontano le gare di auto non si correranno più come oggi, ma a bordo di bolidi antigravitazionali capaci di raggiungere velocità da sogno. Saltate a bordo di queste vetture e sfidate la vostra abilità su circuiti al limite della resistenza umana!

Hyper Blaster

Se state cercando una pistola affidabile e precisa per la vostra PlayStation, non potete assolutamente farvi scappare la Hyper Blaster. Fantastica da usare con Crypt Killer.

Vandal Hearts

Dopo averci stupito con Suikoden, la Konami torna nel mondo dei giochi di ruolo con un titolo del tutto rivoluzionario. Grafica poligonale e la possibilità di gestire fino a dodici personaggi contemporaneamente sono solo alcuni dei suoi punti di forza.

Crypt Killer

Avventuratevi all'interno di sei cripte dimenticate dal tempo, ricche di ostacoli e pericoli; troverete mostri che dovrete affrontare a colpi di fucile per riuscire a ritrovare il tesoro finale. Uno sparatutto con mirino assolutamente da non perdere.

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

INCUBI TREMENDI, PARTITE SPETTACOLARI E CORSE AL LIMITE DEL POSSIBILE. TUTTE LE EMOZIONI PER PLAYSTATION LE TROVI QUI. TI SENTI PRONTO AD AFFRONTARLE DI PETTO?

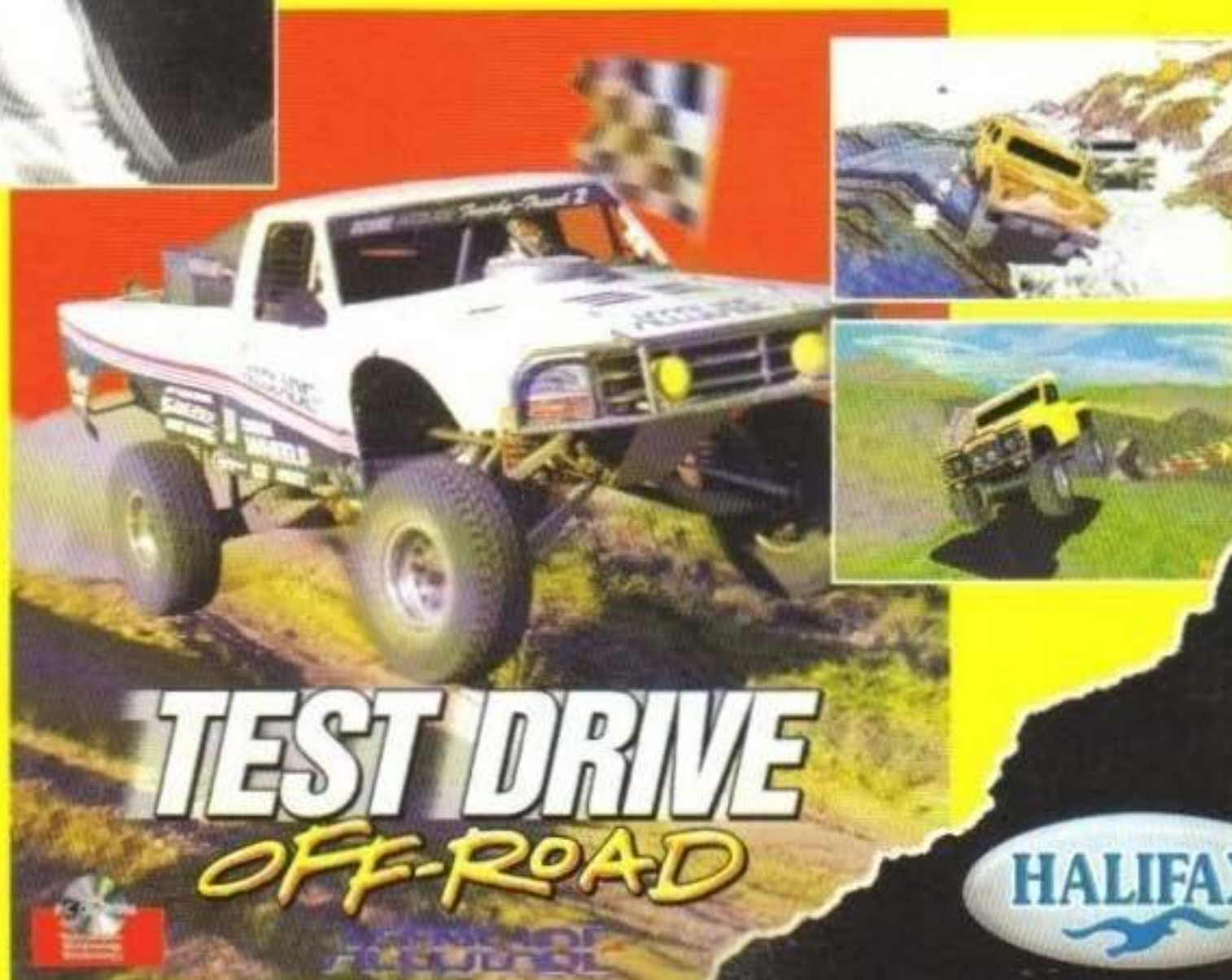
SWAGMAN

Aiuta Zack e Hannan a liberarsi dai loro incubi diventati fin troppo reali! Prendi il controllo dei due fratellini e, grazie alla loro abilità e ai loro poteri, sconfiggi Swagman e la sua banda, gli abitatori del buio che stanno terrorizzando i pacifici sogni degli abitanti di Paradise Falls. Attraversando differenti scenari reali e non, dovrai recuperare tutti gli oggetti e le armi che serviranno a ricacciare Swagman e i suoi alleati nel loro tenebroso mondo.

SOCCER '97

Partecipa ai più prestigiosi tornei e vinci i più ambiti trofei in questo velocissimo calcio tridimensionale.
Utilizza differenti inquadrature e livelli di zoom per ruotare a piacimento la visuale di gioco.
Ascolta il commento del telecronista ed esaltati con travolgenti azioni di prima e precisi tiri al volo. Qui si gioca duro!
Solo i più forti trionfano...

TEST DRIVE off-road

Chi non ha mai giocato al mitico Test Drive? Tutta la giocabilità del famoso gioco di guida è ora riproposta in questa versione "fuoristrada". Utilizza i "bestioni" dell'Off Road per partecipare e vincere le gare più impervie e accidentate che si siano mai viste su PlayStation. Fango, pioggia, neve e sconfinati deserti ti attendono nei 12 circuiti disponibili, ti serviranno ottimi riflessi e un'abilità fuori dal comune per rimanere in pista...

HALIFAX
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399